2006年 总第225期

Popsoft

半月刊

大众软件®



www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

16



2006’原创中国

本土游戏开发产品交流展示会

如果你是一个隐藏在小区中的国产游戏研发团队，苦于没有机会向外界展示你手中正在制作的游戏作品……

或者你是一个游戏研发的狂热爱好者，已经拥有某些良好的游戏策划案或已具雏形的游戏引擎……

或者，你是一个较具规模的研发团队的负责人，你乐于向同业展示自己的技术及产品……

其实一切都不重要，只要你来参加……

《大众软件》将为您提供全新的机会和可能

“2006’原创中国”将邀请全国众多知名游戏运营商、研发团队、风险投资的代表参加（将不收取任何会议费用）

主办方：北京软件行业协会益智与娱乐软件分会

《大众软件》杂志

时　间：2006年8月24日上午

地　点：中国 北京 梅地亚中心

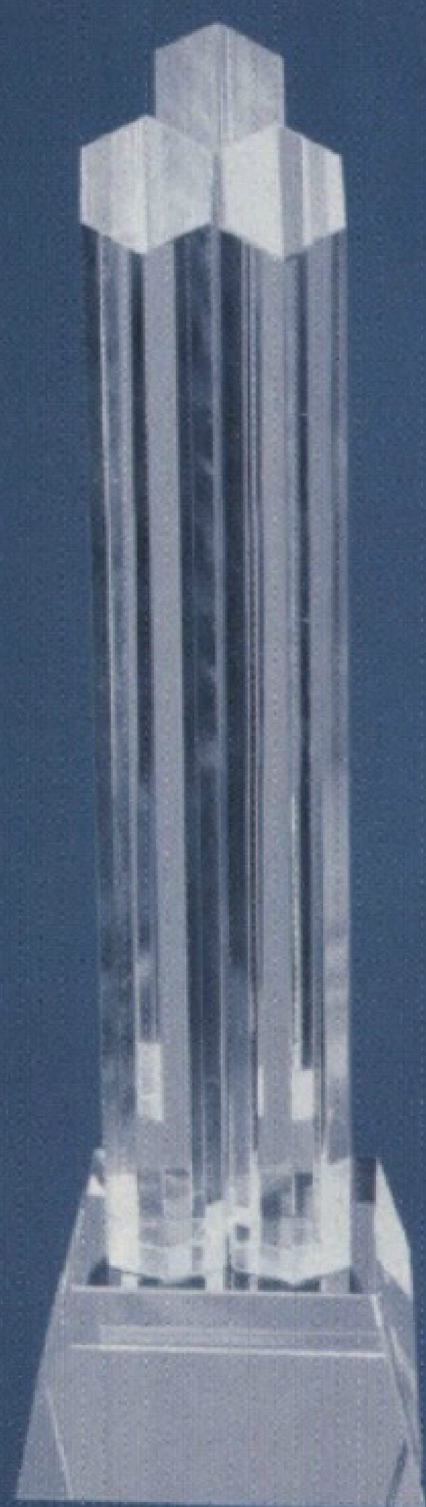
欢迎垂询、报名参加

电　　话：(010) 88118588—1216

联 系 人：林晓

电子邮箱：linxiao@popsoft.com.cn

2006’游戏中国
“水晶”“百合”奖颁奖典礼





水晶奖　　百合奖

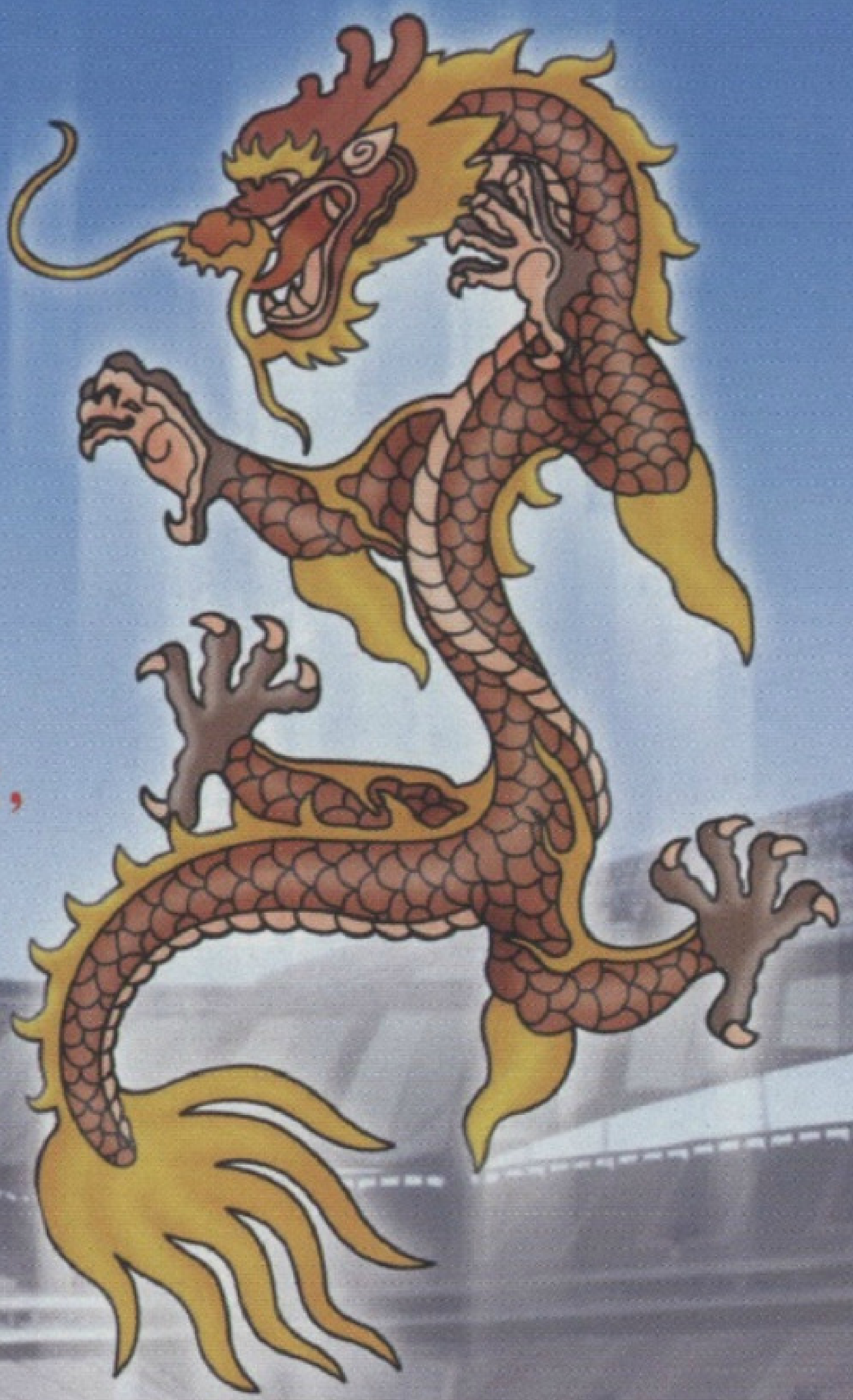
大众软件

主办：《大众软件》杂志社

时间：2006年8月24日下午

地点：中国　北京　中华世纪坛

北通® BETOP



今日的看客，明天的巨龙，
为中国足球加油！

- 电脑平台，XBOX360架构
- 功能强大，6轴10按钮，直接兼容网络篮球游戏
- 世界杯限量纪念（全国限量9999个）

世界杯限量纪念
BTP-2166 USB





北通® BETOP

漂移 DRIFT 终极体验。





轿车式换档杆，
跑车式拨片



专业级C型固定架



操控性能良好

标准街机盘面
（10inch）

买BTP-3168，送江民KV2006；
限量3000套，先买先送。

北通瞬风
BETOP RACING WHEEL
BTP-3168 USB
BTP-3268 PS2



地区	经销商	电话
北京	鼎好千千时代	010-82696554
	鼎好开拓伟业	010-82698143
	太平洋金思益迪	010-82668406
	百脑汇时代智业	010-65995848
	金五星九鸿源	010-82119579
	科贸凯文贸业	010-82537493
上海	上海三立科技（徐汇区）	021-32260629
	上海三立科技（杨浦区）	021-55661197
	上海宝龙电子	021-63066774
	上海百凯（浦东区）	021-58356457
	上海百凯（长宁区）	021-62280914
	上海缘鹏	021-63857473
浙江	杭州美迪	0571-85029500
	嘉兴新正普	0573-2222571
	温州极速电脑	0577-88837391
江苏	南京联邦电脑	025-83157298
	无锡方悦电脑	0510-82716330
	苏州新飞电脑耗材	0512-68872889
广东	广州市安捷	020-38788179
	广州创新软件	020-38258130
	广州市中联	020-38499799
	深圳深速电脑	0755-83280480
	深圳日东科技	0755-27838029
	深圳捷达电子商行	0755-83988918
福建	福州苇航科技	0591-83372075
	泉州鸿雁	0595-22186369
	厦门艺名电子	0592-3185218
广西	南宁维佳电子	0771-5327906
	南宁经纬	0771-5324345
	桂林网通	0773-2860325
云南	昆明五华大山	0871-5157711
	大理新机地软件	0872-6109922
	玉溪万顺网络耗材	0871-2190372
贵州	贵阳昆宇行	0851-5283992
	贵阳天富科技	0851-5203646
	遵义蓝鸟电脑	0852-8627759
四川	成都骏辉资讯	028-86313291
	成都三山耗材	028-68296186
	成都讯飞电脑	028-86313291
湖北	武汉新力科技	027-87818576
	武汉大雄科技	027-82821487
	武汉添瑞科技	027-87656086
湖南	长沙定王台腾讯电子	0731-4425828
	长沙广裕电子	
	长沙QQ电玩超市	0731-2286667
江西	南昌瑞达电脑	0791-6215132
	南昌永兴电脑网络	0791-6292972
	南昌华美科技	0791-6268385
安徽	合肥速达电子	0551-3653801
	合肥鑫邦电脑	0551-5211130
	合肥日胜电子	0551-7198380
河南	洛阳万捷科技	0379-64889129
	平顶山金海电脑	0375-3397898
	郑州新力科技	0371-63575959
山西	大同新世纪电脑	0352-2072864
	阳泉晋东软件	0353-4256066
	太原风云软件	0351-7555251
甘肃	兰州仟茂电脑耗材	0931-3882725
	兰州新旺资讯	0931-2182137
	兰州顺展耗材	0931-2182325
宁夏	银川百川之星耗材	0951-6024122
	银川赛格科技	0951-6072550
	银川旭晨科技	0951-6024194
内蒙	呼市雄业科技	0471-6968991
	呼市强龙电子	0471-6720218
	呼市晶和软件	0471-4311947
天津	北通赛博专卖	022-81649356
	海发计算机配件	022-23050273
	晶合软件颐高专柜	022-27430917
山东	济南义豪科技	0531-82396629
	济南雅广科技	0531-82398291
	青岛茂霖电子	0532-83809594
黑龙江	哈尔滨长胜科技	0451-82588201
	哈尔滨鑫盛电子	0451-89318932
	齐齐哈尔三喜电玩	0452-2436414
吉林	长春博元电子	0431-2735259
	吉林顺鑫电脑	13089160940
河北	石家庄桑迪科技	0311-87894464
	唐山星海科技	0315-2852842
	秦皇岛晓峰科技	0335-3057593
辽宁	沈阳金创达电子	024-83991573
	抚顺溪缘电脑	0413-2618958
	大连新华电子	0411-83659728

LABS

广州市北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com
技术支持：support@betop-cn.com 服务热线：020-38736400

拥 / 有 / 北 / 通　娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

编辑部报告

生铁归来

出差是件琐碎的事，而到国外出差，更是件很麻烦的事（又麻烦又高兴）。

反复周折了2个多月，冰岛CCP公司采访才得以成行。光通公司组织了这次采访，主要是为了能促进EVE的推广。

这是记者第一次去北欧，那里不仅是欧洲最优越的地方，在整个世界上也是最富裕的地方，1999年冰岛就成为世界上人均手机持有量最高的国家。在那里虽然只有短短的4天，但是仍对这个国家在建筑和室内设计方面的先进性留下了很深刻的印象。极度简约化和人性化的工业设计随处可见——这种印象甚至在美国都没有过，怪不得国内那些房地产商经常把"北欧风尚"挂在嘴边。由于非常富裕的缘故，冰岛人对亚洲国家热衷的奢侈消费品牌可以说是无动于衷的，而作为富裕的另一种表现，他们都很热衷于体育锻炼。CCP市场部的女孩子Lilja每周都有几天去参加女子足球队的训练，而她的男朋友也是手球教练。

在CCP的开发人员当中，时不常就冒出个物理学博士、金融学博士。他们的美术师居然玩过不少中国的游戏，并且能指出其中的问题。而采访那么多中国的游戏开发团队，我都不敢问那些主创人员都玩过哪些游戏，问多了就露馅。反正不是星际就是魔兽，别的都没玩过。要问主美喜欢哪个画家，那更是一件让记者都一起感到难堪的事情。

这倒不是厚此薄彼，长别人的威风灭自己的志气。有时大家在一起总是探讨中国的IT行业、游戏行业如何发展云云，可实际上，办公室内的环境并不是一个行业是否发展的决定条件。决定条件全都在办公室外，是整个社会大环境和经济发展水平，这些都决定了从业者的起点和高度。

不说这些沉重的话题，我们本期的攻城略地栏目刊载了《鬼泣3》的详尽攻略（今后还将陆续推出《真三国无双4 SPECIAL》《生化危机4》等移植大作的攻略）。

在应用内容方面，我们可以看到索尼的第一款单反a100的评测。别等了，快翻开下一页吧。

post-boy@popsoft.com.cn

生铁完成于阴雨绵绵中

富士康杯第十一届大众软件奖系列活动区

发现C7-M，发现惊喜——大奖等你拿

自2005年威盛电子正式发布C7-M处理器以来，C7-M的形象与产品越来越多地出现在各大媒体及电脑卖场中。在这炎炎夏日，让我们来共同发现C7-M的酷爽，发现它给你带来的惊喜！

活动时间：2006年8月15日～9月15日

活动方法：将你保存的如下图带有威盛C7-M LOGO、C7-M Slogan及C7-M形象物、C7-M产品图片的介绍文章、照片或者广告，附上简短说明，表述你的发现历程，以邮寄或E-mail的方式发送至《大众软件》，即可参加由威盛电子主办的“发现C7-M，发现惊喜”活动。只要你有发现的慧眼，就让C7-M给你带来无限惊喜吧。



C7-M　　C7-M形象物　　C7-M LOGO　　C7-M Slogan

邮寄地址：北京市海淀区130号恩济大厦5层“发现C7-M，发现惊喜”活动组收，邮编100036，截止时间以当地邮戳时间为准。

E-mail：linxiao@popsoft.com.cn邮件标题部分请注明“发现C7-M，发现惊喜”活动，邮件正文部分中注明你的真实姓名、通信地址、邮政编码和联系电话，截止时间以E-mail发信时间为准。

活动奖品与奖项设置

超级发现奖1名：奖品为索尼PSP游戏机1台

特别发现奖5名：奖品为任天堂GBM游戏掌机1台

参与发现奖每期100名：奖品为C7-M形象物小鸟玩偶1只

评奖办法：各奖项由威盛电子及《大众软件》工作人员组成的评委团评定，根据活动参加者提交的图片及文字内容进行评选。

威盛及C7-M处理器介绍

威盛电子股份有限公司为无晶圆厂IC设计产业的先驱，也是主板芯片组、低功耗x86处理器、先进的网络连接、多媒体、网络和储存芯片及完整平台解决方案的市场先锋，不断驱动PC和嵌入式市场的系统创新。威盛电子的客户群涵盖全球各大OEM厂商、主板制造业商及系统整合业者，总部位于中国台湾省台北县新店市，并在美国、欧洲及中国内地等拥有分支机构。

威盛C7-M处理器主要面向高速增长的主流笔记本电脑、轻薄笔记本电脑和超移动市场：特有的超低功耗架构和电源管理功能，可实现更长的电池续航时间；具备流行的数字媒体和办公应用等所有功能，同时在处理器内核中集成了高效的安全性能组件，能轻松简易地拥有高端安全性能。

幸运读者区

本期幸运读者将获得《魔兽世界》精美明信片一套

江苏	倪军	广东	陈钢	新疆	马志威
湖北	石威	山东	侯路	云南	柳永能
湖北	王伟	北京	王晓峰	辽宁	王旭
安徽	虞海飞	江苏	丁吉祥	湖北	唐辉
山西	王正庭	北京	胡健	天津	陈超
重庆	冉光宁	云南	李旭	四川	陈晨
山东	袁媛	陕西	刘欣		



有奖读者从寄回编辑部的读者回函卡以及网络TOP TEN投票中选取。

网络TOP TEN投票地址：http://bbs.popsoft.com/topten/

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

下期预报

数字码头： 拍摄自己的手机电影

实用软件： 打造自己的MCE

攻城略地： 《真三国无双4 Special》征战手册

在线争锋： 《魔兽世界》1.11版新副本研究（续）

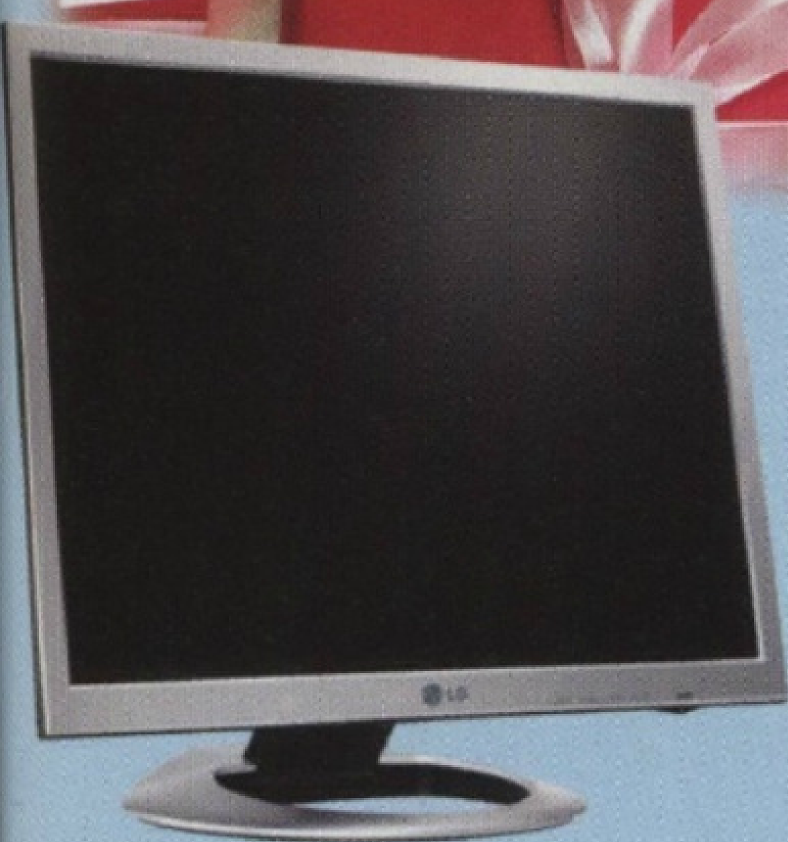
主管单位	中国科学技术协会
主办单位	中国科学技术情报学会
编辑出版	大众软件杂志社
名誉社长	高庆生
社　长	宋振峰
总　编	宋振峰
执行主编	王晨
编辑部	田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑	杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者	汪铁 郭都 张宇 李刚 王棊 杨旸 高亮
美术总监	祁津忆
本期责编	杨立
电　话	010-88118588-1200
传　真	010-88135594
新闻热线	010-88118588-1250
通信地址	北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码	100036
广告部	高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　话	010-88118588-8800
传　真	010-88135623
发行部	陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　话	010-88118588-1602
传　真	010-88135614
平面设计	林静 扈晓玥 余威 毛森
印　刷	北京利丰雅高长城印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂
刊　号	ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号	82-726
国内发行	北京报刊发行局
订　阅	全国各地邮局
读者俱乐部	010-88118588-8000
广告许可证	京海工商广字第8068号
出版日期	2006年08月16日
零售价	人民币 6.80元 港币 20.00元 美元 4.95元 新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

2006年第16期 总第225期

LG Life's Good

暑期幸运星 百分百是你！



体验锐比，惊喜"彩"礼！LG 液晶显示器暑期刮奖活动，100%中奖！

活动日期：7 月 14 日到 8 月 31 日

活动内容：凡购买指定型号的 LG"锐比"液晶显示器，就可参加"锐比刮刮卡"欢乐有礼活动，100%中奖。

活动机型：17"：L1719S/L1750T/L1752S/L1752T/L1770H 19"：L1919S/L1952T/L1970H/L194WT



88名 一等奖

LG 笔记本电脑



188名 二等奖

LG G912 手机



1888名 三等奖

时尚U盘



165552名 现金奖

50元：8888名
20元：28888名
10元：38888名
5元：88888名

惊喜现金奖励

Digital Fine Contrast 锐比(DFC)

LG 锐比 (DFC) 液晶显示器，自动识别输入信号，进行针对性调整，1400:1/1600:1/2000:1 三种高对比度等级，让画面清晰锐利，明艳动人。

LG 显示器

LG电子(中国)有限公司:010-6583-1440　北京:010-64390099-5205　上海:021-52410606-1807　广州:020-87563308-183

成都:028-87716229　沈阳:024-86239888-135　公司网址:http://cn.lge.com　LG服务一号通：400-819-9999

礼品以实物为准，数量有限，送完即止。LG电子(中国)有限公司主办本次活动并保留最终解释权。LG电子(中国)有权视情况调整本次活动。更多详情请见店内宣传或咨询终端售卖人员。





CONTENTS 目 录

2006年第16期 总第22

专题企划

晶合通讯 114



前线地带

锋利的盾

攻城略地

在线争锋

极限竞技

龙门茶社

有字天书

游戏剧场

TOP TEN

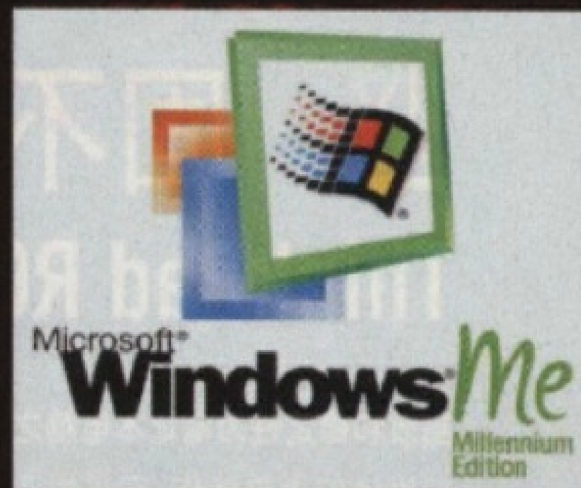
谢幕——微软正式停止支持Windows 98

■本刊记者 龙猫



2006年7月11日，微软公司正式宣布停止对Windows 98、Windows 98 SE、Windows Me的公开技术支持，并将于2006年10月10日起停止对Windows XP SP1的技术支持。微软在其官方主页上表示，结束对这些产品支持的原因是这些产品已经过时，并且有可能给客户带来安全方面的威胁，建议仍然在使用Windows 98或Windows Me的客户立刻升级到更新更安全的微软操作系统例如Windows XP。微软同时在网站上声明，上述产品现有的技术支持将可继续从微软的产品支持中心网站获得。

尽管Windows 98已是近10年前的产品，但据市场研究公司IDC的数据显示，截至2005年底，Windows 98和Windows Me的用户仍然分别有4800万和2500万名，在微软Windows用户中占据了超过13%的比例。微软一旦停止提供技术支持和关键更新，将可能使这部分用户的计算机暴露在危险之中。此外，由于执行Windows 98的计算机大多配置较低，难以满足Windows XP的系统需求，而且这些计算机多为集团或学校所有，一旦升级需要很大的成本支出。



微软公司的发言人Irene Nadler对此表示，并非所有人都在使用Windows 98操作系统。目前大多数用户都可有效地使用Windows XP系统进行日常工作，仅有少数用户还在使用Windows 98。而互联网安全机构SANS互联网风暴中心首席技术官Johannes Ulrich则表示，由于年代久远，很多新版反间谍软件工具、杀毒软件和防火墙软件也已停止对Windows 98和Windows Me的支持，因此建议Windows 98和Windows Me用户尽快升级到新版Windows操作系统或改用苹果的Mac系统。

据称，微软原计划于2004年1月停止对Windows 98和Windows Me操作系统的支持，但为了给用户更多升级新版操作系统的时间，微软将停止支持的时间延期至2006年7月11日。虽然经过了一个长达两年半的“预热期”，微软此举还是受到了不少质疑和反对。一些观点认为，微软不应依仗自己的垄断地位而忽视消费者的权利，弃如此之多的消费者于不顾，且这种做法也十分不利于保护用户的投资，为消费者造成了经济上的损失。



半月看点

雅虎通8.0测试版全球发布

近日，雅虎正式在全球19个国家和地区发布了多语种的即时通信软件雅虎通8.0测试版。雅虎通8.0的好友数量达到1000人，增加了“在语音聊天中给好友播放MP3”的功能，支持传输最高1GB的大文件，并提供了由雅虎及合作伙伴制作的各种实用工具，可由用户任意增强雅虎通的功能——如加密聊天、涂鸦等个性化及安全应用。除增加了一系列新功能外，雅虎通还向公众开放了自身的技术平台，合作伙伴及有兴趣的独立开发者可在雅虎通平台之上开发更丰富、更具创意的新应用。目前雅虎通可与MSN Messenger实现互通，雅虎通用户可以添加MSN好友，实现与MSN好友的文字及部分表情、状态图片的交流。

百度举办“百度世界”大会

2006年7月13日，百度在京举办了首届“百度世界”大会，会上发布了百度硬盘搜索服务器版1.0、百度空间和超级搜霸5.0版。硬盘搜索服务器版1.0是百度在本届大会首次发布的新品，这是用于多人资源共享的服务器搜索软件，



可解决局域网内的信息搜索问题；超级搜霸5.0版可协助用户搜索互联网上的信息；百度硬盘搜索则可搜索、管理本地计算机的资源。

瑞星成为国家火炬计划重点企业

北京市科学技术委员会宣布，2006年度国家火炬计划重点高新技术企业认定工作圆满结束，北京瑞星科技股份有限公司等7家企业被认定为2006年国家火炬计划重点高新技术企业。据悉，目前北京市被认定为国家火炬计划重点高新技术企业的数量累计已有31家，瑞星公司成为国内防病毒领域唯一获此殊荣的企业。这些企业在软件、生物技术、制药、网络通讯等高技术领域具有一定代表性，具备较强竞争力并承担过国家级火炬计划项目，在各自的行业里无论是技术水平还是经营能力都具有较高地位。

奇虎推出博客搜索

奇虎（www.qihoo.com）近期正式发布其博客搜索（blog.qihoo.com），该搜索提供了博客全文搜索服务以及“我搜你看”新概念。经过几年时间的发展，“博客”已成为一项普及的网络服务，博客数量呈几何级上升。根据iResearch的调查显示，到2007年，中国博客用户数将达到2860万，而平均每个博客用户创建1.5个博客，到2007年博客数量可达4290万个。随着博客的日益火爆，这一现象已越来越受到关注，但信息过载使得大多数博客得不到用户的固定浏览，且由于信息的分散、彼此缺乏关联，使得博客的阅读者在阅读、查找方面也受到约束。

钱包网开通

近日，一个以提供免费记账、理财的Web 2.0网站“钱包网”正式开通。钱包网的宗旨是：以钱为媒，记录、分享每一个人挣钱、花钱的经历和体验，为用户提供一个免费的记账、理财、交流、互助、体验各色人生的平台。在钱包网，用户最主要的活动就是写日志，这些日志与挣钱、花钱相关。“花了、挣了、想花、想挣、闲聊”，是钱包网日志内容的五大分类，而让用户相互交

流挣钱、花钱时的感受和体验则是钱包网的主要目的。



投资合作

ZCOM正式收购FlashGet

近日，ZCOM智通无限科技有限公司宣布收购全球用户桌面占有率最高的下载软件FlashGet（网际快车），至此，FlashGet正式加入ZCOM公司。据悉，ZCOM在收购FlashGet之后，还将会引入后者在下载方面的技术优势，从而让电子杂志用户在提升下载速度上有更广阔的空间。在此次收购之后，FlashGet仍将以独立的品牌形象面对用户，其使用界面、软件功能设置等方面与收购前将完全一致，从而让用户的使用习惯得到延续。而在技术研发和资金投入上，ZCOM将给予FlashGet研发团队更多支持，保证其在更快周期内推出新的版本。

无限畅想，自由组网

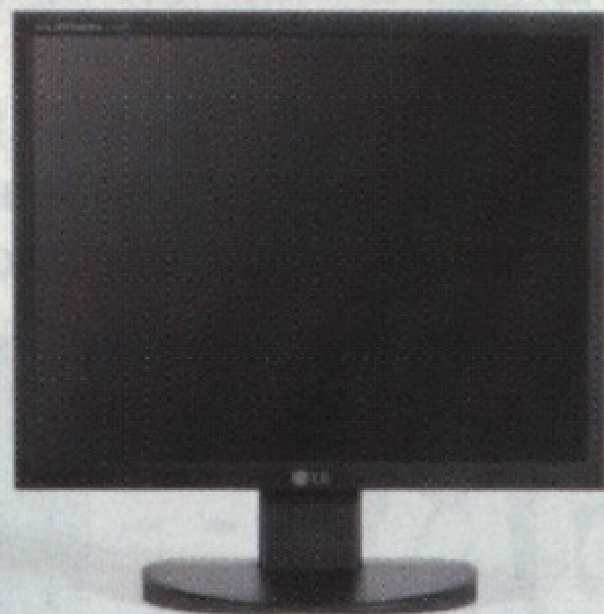
2006年7月14日，惠普、英特尔及绿驰通讯（Greenpacket）三方合作，在基于英特尔迅驰平台的惠普笔记本上推出全新的无线应用方案。此无线应用方案整合了基于英特尔迅驰平台的惠普笔记本及绿驰的SONbuddy软件，无需借助其它设备，用户可随时随地进行自由连接。此次推出的SONbuddy无线应用除能实现快速自由组网、群组互动游戏娱乐、互动协同办公等上述需求外，还具备较强的扩展无线通讯范围的能力。只要群组中任意一台笔记本连接上互连网，此方案自带的“多跳路由”技术就能使其它笔记本同时上网，并能保障网络通讯安全。



前沿技术

LG发布“锐比”技术

2006年7月5日，LG电子在北京召开“清晰至真，锐比无限”技术和液晶新品媒体沟通会，在会上正式发布了全球高对比度锐比（DFC）技术，并展示了应用这一技术的全线LCD显示器新



品。据介绍，锐比技术能提供1400：1、1600：1甚至2000：1的超高对比度，大大超出目前主流液晶显示器700：1的水平。LG还现场展示了应用锐比技术的全线新品，包括商务高端系列L1970H、专业应用L1952T和主流机型L1919S，前两者的对比度达到1600：1，后者为1400：1，而19英寸和20英寸宽屏新品L194WT和L204WT的对比度都达到了2000：1。

威盛推出VX700芯片组

2006年7月6日，威盛电子宣布推出威盛VX700芯片组，该芯片组基于威盛超移动平台设计，可使移动设备的板形缩小40%。UMPC（超移动PC）是一种新型移动设备，可方便地装入口袋。威盛认为，这款VX700芯片组为娱乐、工作与通讯产品带来了发展契机，推动了移动设备的发展，并促进“计算”设备朝着板形更小巧、功耗更低、功能更强的方向发展。



上市信息

朗科推出加密移动硬盘

日前，朗科公司（Netac）发布了2.5英寸加密型移动硬盘K210。朗科K210的

网博会预启动网络音乐盛典

■本刊记者 劳劳客

随着全球数字化、网络化及多媒体信息时代的到来，伴着网络经济从技术为王时代向内容为王的转变，一个全新的蕴藏着巨大潜力的产业——网络文化产业也开始备受瞩目，它促使社会经济格局产生了巨大变化，影响着人们的意识形态与社会文化形态，网络文化也期待着与更多的文化形式的融合与渗透。众多的网络文化形式如网络游戏、动漫、Flash、网络音乐等已从边缘文化发展为当前的前卫文化，并以飞快的速度被越来越多的人所认识、了解和接受。

网络音乐成为网络文化中继网络游戏、网络动漫后又一个热点，以数字介质为核心的网络音乐将形成最强势的传播热潮。网络音乐以它时尚、个性、快捷、方便、新奇的特点吸引了众多的青年时尚一族，网络也成为网络音乐创造者展示自己才华和创意的自由空间。数字音乐作品将成为网络音乐的主要传播形式，互联网、IPTV、MP3播放器、MP4播放器、手机将对网络音乐的传播和普及起到推波助澜的作用。



日前，作为第四届网博会主题活动的“重头戏”，首届网络音乐盛典即将启动，前期的准备工作正在顺利开展中。政府相关部门对网络音乐盛典的举办给予了高度的重视、肯定和支持。活动将本着鼓励民族原创的原则，正确引导网络音乐创作方向。

本次活动将以原创性和民族性为基本方向，以政府主导、市场运营、鼓励原创为主题，以时尚活力的内容为题材，以网络展现为载体。是一项不局限于专业的网络创作人员，同时集结迷恋网络文化、演出、热爱原创的大批年轻学生及社会青年共同参与的“新社会文化运动”。通过广泛的参与赛事活动，有利于激发网络音乐作品的创作，产生出更多有着民族特色、属于我们自己的音乐作品，开创网络文化的繁荣局面。



硬盘分为普通区和加密区两大区域，并分别设有相应的盘符。日常文件可存入普通区之中，而具有机密性质的文件则可存入加密区，并设置用户密码，即便是别人使用该移动硬盘，或不慎遗失，也可确保资料不会泄露。该硬盘采用双导轨悬浮防震技术，减少了读盘时的震动，有效增加了读盘稳定性，进一步确保了数据的安全稳定。此外，K210还采用了玻璃盘片作为存储介质，以避免发生变形。K210采用USB 2.0接口，可选容量为40GB～200GB。

索尼发布E系列液晶新品

2006年7月13日，索尼在北京举行了以"流金溢彩，绝色惊艳"为主题的发布会，隆重推出全新的E系列液晶显示器，



该系列产品融合了简约、高效、优雅的理念。和E系列同时发布的还有索尼旗下的G系列G76D/G96D/G96X/G206W、S系列的S76D/S96F等多款产品。E系列液晶显示器在工业设计方面秉承了与HSP系列一致的设计哲学，整体线条硬朗明快，功能上具有8毫秒的响应时间和DVI-D/D-Sub双接口，并特别在显示器与桌面连接处设置了专门贴便签的面板，显示器背部还有专门整理线缆的设计。具体评测情况请注意下期"新品初评"栏目。

KNC HR880 MP3上市

近日，华瑞安科技推出MP3新品KNC HR880。该产品采用ROCKCHIP的RK2606主芯片，支持XVID编码的AVI文件，配有2.0英寸26万色液晶屏，分辨率达220×176像素，支持MPEG4视频全屏幕播放显示。支持多任务处理，此外还具备Mini SD卡的插卡功能，具有更大的扩展空间。**市场参考价：468元。**



WINTEC进入国内市场

近日，内存模组制造商，美国WINTEC（美商威特）公司宣布正式进入国内市场。WINTEC成立于1988年，一直致力于内存及相关产品的研发与制造。WINTEC将会在国内市场推出包括Server（面向服务器用户）、AMPX（面向发烧级玩家）和AMPO（面向大众用户）三大系列在内的内存及全系列闪存卡产品。其中全系列全规格的服务器内存支持英特尔新一代的FBDIMM架

只有伟大的应用
开创明天科技总裁简晶谈Web 2.0

■本刊记者 冰河

Web 2.0已是当下互联网最热门的词汇之一，不少相关概念的网站已拿到了来自风险投资的资金支持，并沿着互联网"创业→融资→上市→发达"的财富路线奔驰。不过在一片热捧声中，同样也出现了不少对于Web 2.0网站内容和盈利能力的质疑。对于种种质疑，正在努力中的创业者是如何看待的呢？本刊记者就此问题采访了原联众网络游戏世界创始人之一、中国龙汉字系统研制人、现"开创明天"科技有限公司董事长简晶先生，他所创建的X5dj.com网站经过一年发展，已成为同类网站中的佼佼者。



"开创明天"科技有限公司董事长简晶

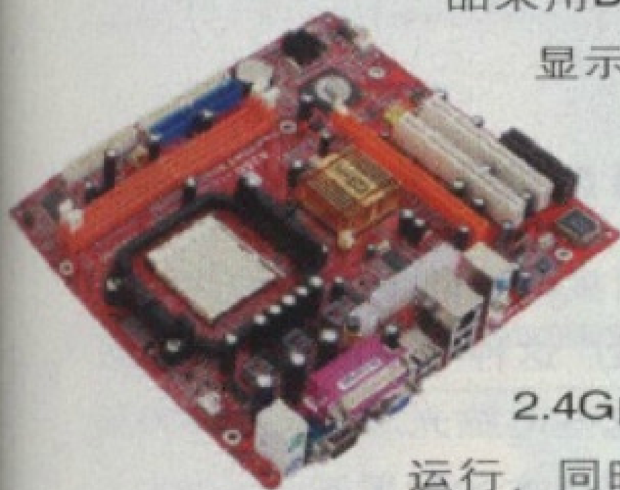
当记者提出"Web 2.0网站"这个概念时，简晶并没有对此表现出明确的赞同。他认为这不过是一个标签而已，也许未来还会出现3.0或4.0，但实质上都不过是消费应用和互联网模式的进一步深化结合。正如所谓Web 2.0不过是网站开放了内容采集权限，使得网民也有可能为互联网创造更多精彩内容，从而具有了建设者和消费者双重身份，进一步加强了网站对于网民的黏性，降低了内容成本。但对于互联网来说，只有应用是最核心最重要的内容，仅仅以应用技术模式的变化来对网站进行断代，并没有太多实际意义。如何继续开发互联网的应用，为网民提供更多更好的服务，才是需要关注的内容。简单来说，就是"没有最伟大的技术，只有最伟大的应用"。正如X5dj.com目前所做的，就是以用户的应用为核心，向着多方面发散，如同一个"X"的形状。诸如目前最流行的博客、社交、视频、图片等内容都包括在内，同时如同学录、业主论坛等传统应用内容也都具备，用户可根据自己的需要自行确定。由于采用了新的页面设计和分类技术，内容搜索和定位并不困难。

尽管有各种消费应用，但如何将网民应用和人气转化成实际的收入，这是目前整个行业都关注的问题。对于一个创业才一年的网站来说，这也是下一步吸引融资的关键。对于如何盈利，简晶认为核心问题并不在网站的内容上，内容只是拉动消费需求的动力。如何盈利，是网站如何与传统行业兼容的问题。就如同短信、彩铃等互联网盈利模式的关键是在于与电信行业的合作，实现小额代收费。所以目前X5dj.com在业主论坛、摄影鉴赏、收藏爱好等具有强大社会应用和兼容能力的方向投入了大量精力进行建设，相信未来一定能有优秀的业绩。

构，AMPX系列内存产品则是十分受国外电脑烧友推崇的高性能内存，其667MHZ内存产品均可稳定运行在800HMz的频率水平，也是目前世界上少数能提供频率高达1100MHz DDR2产品的内存系列产品。

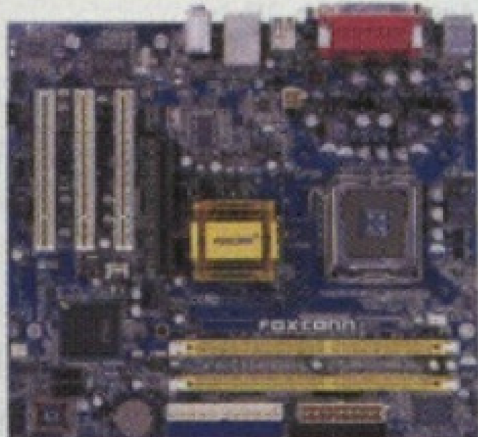
PCCHIPS精威推出A25G主板

近日，PCCHIPS精威推出采用K8M890芯片组的AM2主板A25G。该产品采用DeltaChrome显示芯片，内置4个顶点渲染引擎和8条像素渲染管道，可以每秒2.4G的像素填充率运行，同时支持新一代DirectX 9.0（Pixel/Vertex Shader 2.0+）规格，更配备了先进延迟着色（Advanced Deferred Rendering）和Chromotion可程序化影像引擎。内存方面支持DDR2 800规格，提供两条内存插槽，最大可支持16GB内存。



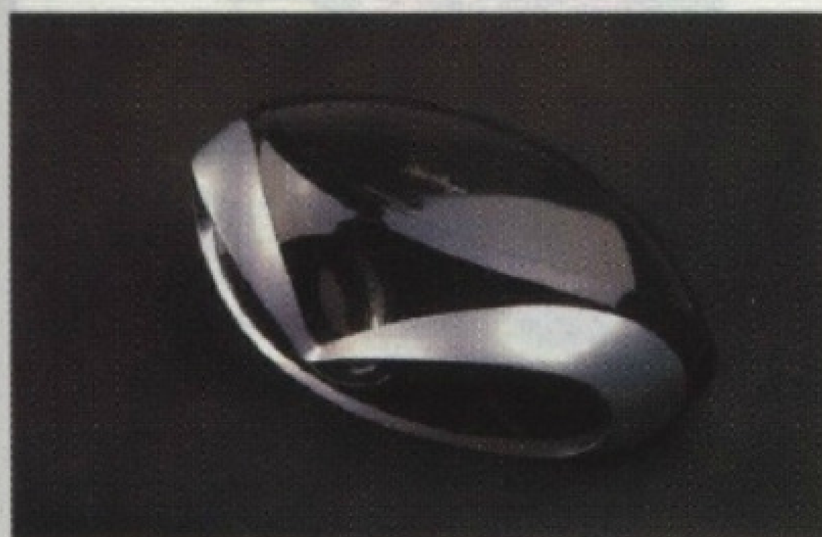
富士康推出865G7MF-SH主板

近日，富士康推出支持双核处理器的865G7MF-SH主板。它采用改进型i865G+ICH5组合，支持Pentium D 805双核平台。该主板支持LGA 775封装的赛扬D、P4系列和最新的双核Pentium D处理器，支持双通道DDR266/333/400内存、SATA高速硬盘接口和AGP 8×显卡接口。**市场参考价：468元。**



惠士嘉推出一体式2.1音箱

近日，北京领跑者科技有限公司推出了惠士嘉PL336便携式迷你音箱。该音箱采用全频率扬声器和一只2英寸低音单元，将2.1音箱集成在一个箱体内。PL3366采用塑胶箱体，箱身造型圆润平滑，独立外置式电源适配器携带方便，并可有效降低电磁干扰。**市场参考价：180元。**



三星18×DVD刻录机登陆中国市场

日前，三星“金将军”在国内市场推出了18×DVD刻录机TS-H652D，将DVD+R/-R的写入速度提高到18×，并兼容所有盘片格式，支持双层刻录技术。18×产品平均每分钟能写入800MB数据，大于1片CD盘的空间。三星TS-H652D内建2MB缓存，将DVD-RAM读写速度提升至12×，同时还采用P-CAV的局部恒定角速度方式、Double-OPC双路激光智导技术和短机身设计。



促销新闻

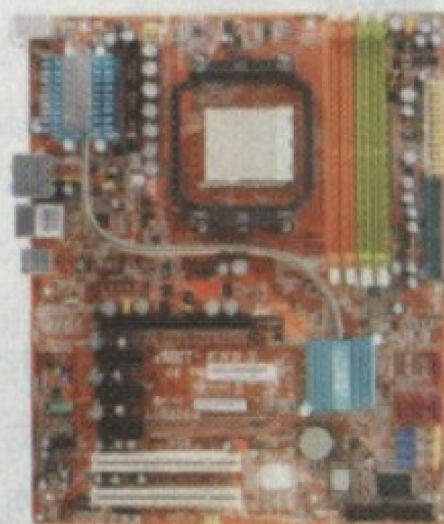
华硕ADSL促销

近日，华硕电脑宣布，其旗下ADSL用户终端设备AAM6000EV系列产品与游戏运营商金山和安全厂商江民公司展开联合促销活动。凡在2006年10月31日前购买华硕ADSL用户终端设备AAM6000EV系列产品中的任何一款，即可获赠价值228元的江民杀毒软件KV2006一套以及价值100元的金山《仙侣奇缘Ⅱ》游戏新手一卡通一张。华硕AAM6000EV系列是华硕推出的一款针对家庭用户的宽带终端产品。该产品支持下行最大速率8Mbps，上行最大速率800kbps，并可通过RS232接口进行本地配置、Web页面配置，以及通过Telnet和密码进行远程访问。

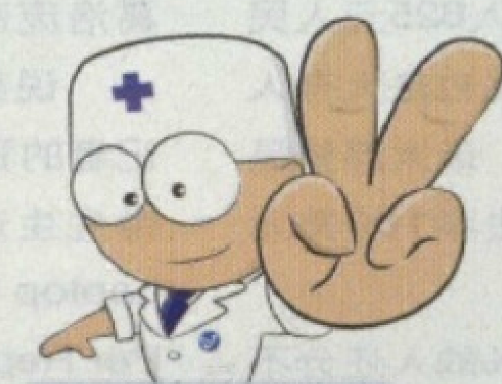


买升技KN9系列主板送T恤

近日，升技主板举办“买升技KN9系列，送精美T恤”活动促销活动。凡购买KN9 SLI、KN9S、KN9主板的用户即可获赠新款ABIT T恤一件，活动期间全国共将送出5000件新款ABIT T恤，先买先得，送完为止。升技KN9 SLI、KN9S、KN9均采用Silent OTES散热系统，被升技称为“静音主板”。







“文件杀手变种jz”（Troj.KillFiles.jz）
病毒专门删除用户文件

病毒名称：“文件杀手变种jz”（Troj.KillFiles.jz）

威胁级别：★★

病毒特点：这是一个Windows平台下的恶意木马病毒，主要通过软件捆绑方式进行传播。

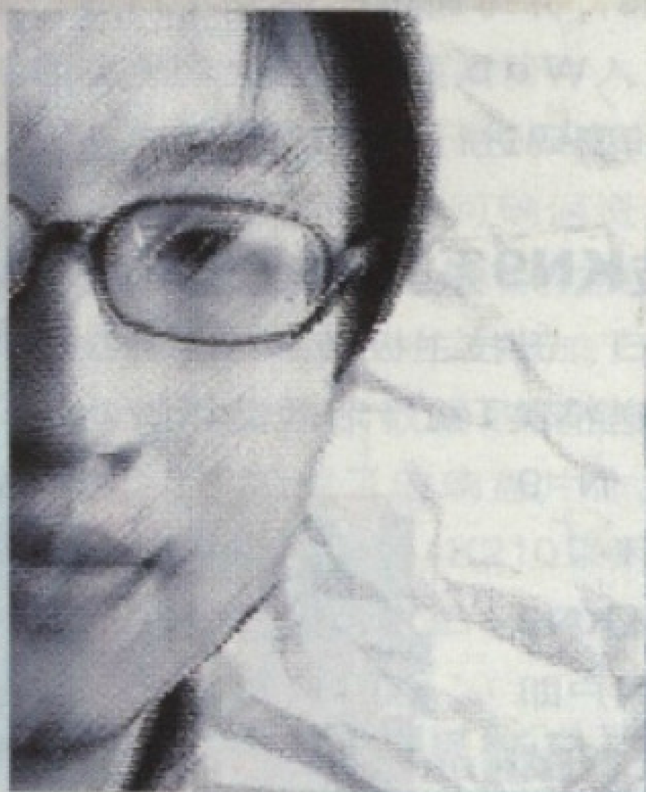
发作现象：病毒运行后将自身复制为以下文件：%Windir%\RedCat2_1.exe，添加特定注册表自启动项。该病毒通过注册表获取当前用户的桌面地址和个人文件夹，而后删除用户特定目录下的文件，并检测终止系统进程的特定进程。

专家支招：金山毒霸反病毒应急中心及时进行了病毒库更新，升级毒霸到2006年7月24日的病毒库即可查杀以上病毒；如未安装金山毒霸，可以登录http://db.kingsoft.com免费下载最新版金山毒霸2006或使用金山毒霸在线杀毒来防止病毒入侵。

专家提醒：用户应该及时下载微软公布的最新补丁，来避免病毒利用漏洞袭击用户的电脑。

最新的金山毒霸2006具有漏洞自动修复功能，可以帮助用户在第一时间内避免因为漏洞带来的冲击，避免相关原因给用户电脑造成的危害。用户可以登录db.kingsoft.com下载金山毒霸2006。

不靠谱



■本刊记者 生铁

"全球有10亿儿童，大约2.2亿在中国，2.6亿在印度，其中近一半的儿童生存条件艰难，我们能帮助他们受到教育，提供给这些偏远乡村孩子们100美元的电脑。"

这是麻省理工学院媒体实验室创始人尼古拉斯·尼葛洛庞帝（Nicholas Negroponte）的原话。

这个100美元电脑和"OLPC"（One Laptop Per Child）计划大家听了也不是一天两天了，第一次听说这样的新闻，还能让人觉得有趣，听的次数多了也就让人心生反感了。

"OLPC"计划的主旨是让"每一位贫困儿童都用上笔记本"。它的目标群是中国、印度、巴西、阿根廷、埃及、尼日利亚和泰国这7个发展中国家的政府。计划首先生产500万～1000万台电脑，批量出售给这几个发展中国家的政府和公共机构，然后再由这些机构免费提供给贫困儿童使用。

这个计划就是稍微想一下也觉得漏洞重重，如果不是另有所图，就是太过天真。中国500多个贫困县，身处贫困地区的儿童最需要保障的是最基本的生存条件，他们的家庭有很多甚至还负有债务。中国贫困人口的纯收入标准，2000年统计出的数字是人均收入625元人民币。就是不算贫困人口，人均年收入2000元人民币的农民也是大有人在，想想这些整日饥肠辘辘、希望能多认识几个中国字、最大愿望是冬天能穿上条新棉裤的孩子们，怎么可能去耐下性子去学100美元（约合800元人民币）的笔记本电脑呢？

就国内目前的情况而言，50岁以上的城市居民有99%的人还分不清E-mail、硬盘、软件这些最基本的电脑概念，更何况那些没坐过一次汽车、没看过一次电影、不知电脑为何物的贫困儿童。

退一万步说就是这些孩子想学电脑，又会有哪个乡县政府会为购买这些不知所云的机器而拨出这样一笔预算款呢？

2005年时，麻省理工学院媒体实验室讨论向7个国家"发放"1500万套测试系统，到了2006年，又成了由政府出资购买。最近又说首发价格100美元拿不下来，而是要花135美元左右才可以购买，这种笔记本的价格要到2008年可降至100美元。哈哈，天啊。

好吧，就算是135美元的笔记本慈善计划是真心的，可为什么7月尼葛洛庞帝来到中国却和长城等数家中国PC厂商进行了接触？为什么又有"知情人士"说，长城与OLPC在市场化的问题上有分歧？据说还有长城的人士说，市场化是笔记本慈善计划的"最终归宿"。

这事听起来整个就让人想到3个字——"不靠谱"。

7月尼葛洛庞帝一行来到中国推广这一计划，很大原因是在中国这一计划并不顺利，他说他所接触过的部门对他的计划都不置可否。他说"中国是推广这种电脑最困难的地区之一"，老先生还抱怨说，这些电脑光成本就是200美元。还是让我们看看这百元笔记本的配置吧。

百元笔记本采用了500MHz AMD处理器、128兆DRAM、1G闪存（无硬盘），为了省电，液晶屏幕采用了全彩显示和无背光的黑白显示两种显示模式。笔记本预装红帽Linux系统，还会内装一些农村专用的软件，新系统将具Wi-Fi和手机连接能力，还有4个USB端口，还内置了P2P功能的"Mesh网络"，它可使用户共享单一的互联网连接。最可笑的是，由于平均功耗只有2瓦，可以采用手摇发电方式供电——但又有消息说最新的样品中取消了这个设计。

网络功能在农村形同虚设，又不能加载新的软件，在本期刊物面市时，尼葛洛庞帝的这个计划很可能已经受挫。

虽然这个"OLPC"计划饱受质疑，但仍有不少人对尼葛洛庞帝的这一构想表示了赞赏和理解。想想笔者对这个消息有如此的反感，也许潜意识里不仅是针对尼葛洛庞帝本人吧。

说实话，要是这个百元本本能安装新的软件，作为记者的我，倒想买一套用来敲敲文本。我建议尼葛洛庞帝先生还是继续发扬慈悲胸怀，将"OLPC"（One Laptop Per Child）计划改成"OLPR"（One Laptop Per Reporter）为好，先满足一下我们这些发展中国家的记者朋友吧。P



快点走，不许带走一片云彩！

■本刊记者 龙猫



引子：在写这篇关于百度闪电裁员事件的文章前，我想到了好几个诸如"鸟尽弓藏""兔死狗烹""卸磨杀驴"此类的成语作为标题，但最终还是被自己否决了，其原因有二：1.此类标题虽无贬义，但唯恐对当事人不敬，难免产生误会；2.百度走到现在，虽然取得了一定的成就，但距离可以"鸟尽弓藏，兔死狗烹"的地步似乎还相差甚远。

就在半年多以前，人们还在为号称"全球最大中文搜索引擎"的百度获得"2005年CCTV中国年度雇主"称号而津津乐道。这个年轻的公司和其他9家老牌名企一同站在领奖台上，着实风光了一次。据报道，这一评选活动是通过企业自愿报名、大学生调查、专家推举产生入围企业，最后对入围企业进行专业化的内部调查产生的。在对百度员工的调查中，百度员工对百度的满意度集中于"给员工足够上升空间""以快乐工作为本"，以及"创新是这个公司员工每天都在思考的事"3个方面。而在发表获奖感言时，百度董事长兼首席执行官李彦宏表示，能获得"2005年CCTV中国年度最佳雇主"称号是与百度的企业文化分不开的。百度企业文化的外在表现就是"平等、尊重和成长"。百度新闻发言人梁冬在接受记者采访时也表示："在知识经济时代，知识型的员工才是公司的核心价值，为员工创造最佳的工作环境，使他们可以有最好的发展空间，将个人与公司的目标相统一，才能真正创造出和谐统一而可依赖的先进公司。"

然而就在奖杯捧回去半年多以后的2006年7月10日，这家"创造出和谐统一而可依赖的先进公司"再次表现出其"先进"的一面。该公司ES部门（企业软件事业部）员工突然接到通知：由于ES业务的成长性不够好，公司已经决定将其撤销。公司已经准备好"一站式"离职服务，相关员工须立即办理离职手续，交还公司物品，并在4小时内离开公司。很显然，百度已经先进到完全替员工作主，将离职手续全部提前办妥，只等员工签名便可将劳动关系一笔勾销。

据一位离职员工讲述，在此之前，ES部门的员工还在讨论工作、接待客户，十几分钟后却被这样轻描淡写地裁掉，并被赶出公司，这一事实根本无法接受。被裁员工仅被发放了一个月的工资补偿（即"N+1"），远低于一些国际公司"N+6"或"N+7"的赔偿方案。而这一部门的员工在上岗时曾与百度签署协议，协议规定该部门员工离职后一年内不得进入竞争对手的公司工作，这无疑为他们日后的就业道路增添了巨大阻碍。

令人不解的是，尽管百度声称ES部门"长年亏损，没有成长性"，但一名前员工却表示"该部门目前每年成长70%以上，保持着赢利"。而在2006年7月13日，百度举办了"2006百度世界"大会（见《半月看点》栏目）上，一些媒体向百度询问了其撤销ES部门一事。百度回答，其主要原因是希望今后的业务专注于搜索。但此说法仍然遭到质疑，因为同期发布的百度空间本质上是一种博客服务，并不符合其"专注于搜索"的说法。而且会上发布的一系列产品，如百度硬盘搜索服务器版和超级搜霸也都是以软件形式出现的，这至少表明软件部门在百度的公司运作中占据着重要位置。这些相互矛盾的说法由此引出了两个问题：1.如果这个部门真的保持赢利，百度为什么要将它裁掉？2.如果这个部门如百度所说"长年亏损"，为什么拖到现在才将其裁掉？如果这些问题都无法得到最合理的解答，那么只能"不惮以最坏的恶意来推测"了。

据称，这部分被裁撤的员工中的大多数手中都握有公司期权，总值近2000万元。而7月27日就是百度公布今年第二季度财报的日子，如果收回这部分价值不菲的期权，无疑会使百度的新一季财报"看上去更美"一点。另外，百度采用的裁员手段也实在有损其"中国年度最佳雇主"称号。根据劳动法规定，用人单位在辞退员工前应提前30天通知被裁员工，然而百度之前未和员工做任何沟通便在通知当天勒令员工离开公司。有被裁员工表示，公司完全是以一种威胁式的手段强迫员工离开，如果到了时间不到前台签字，连补偿金都领不到。而百度对此则有另一番说法。该公司的法律顾问称，百度的做法并未违反劳动法的规定。劳动法要求企业提前30天通知被裁员工，百度的做法是：7月10日本身就是提前30天通知，只不过员工当时就离开工作岗位，而今后的30天不用上班。发放的一个月补偿金，就是这30天的工资。这种解释在理论上的确是成立的，但听起来难免让人想到"今天把明天的饭吃了，明天就不用吃了"这样的荒诞事。

最后不得不说的是，如果百度如此煞费苦心地用那些看似堂皇、实则荒唐的理由粗暴地将员工赶走，仅仅是惦记着他们手中那点期权的话，这实在不应是一家宣称以"平等、尊重和成长"为企业文化的企业所为。作为中国成长最快的企业之一，百度理应给人创新、激情、活力四射的印象。然而从这件事里，却反映出它的短视和极度的不成熟。这让我想起一部叫做《虎胆龙威》的老电影。电影中的劫匪打着"伟大的政治目的"的旗号劫持了大厦，以要挟政府释放一些罪大恶极的恐怖分子为幌子，实际上觊觎的却是存在大厦金库中的公债券。当主角约翰得知真相后，对劫匪头子骂道："我还以为你们是什么厉害的恐怖分子，一个个虚张声势的，原来只不过是一群贼而已。"



蓝光快车进站
——索尼AR18CP蓝光笔记本

■晶合实验室 小虫

厂商：索尼（SONY） **上市**：2006年6月 **售价**：30 988元
附件：电源适配器，其余不详
推荐：喜欢追新的高端家庭影音用户 **咨询电话**：800-820-2228

蓝光和HD DVD两大新的光存储技术正式发布后一段时间，相应产品都出现在家用影碟机、游戏机上，迟迟未在电脑平台露面。2006年5月中旬，东芝在其旗舰笔记本Qosmio G30上配备了HD DVD刻录机；蓝光阵营虽然动作稍慢，但索尼最近也推出了一款采用蓝光刻录机的笔记本AR18CP（图1）。


图1

蓝光技术的一个主要缺点是不能向下兼容CD/DVD，如果现有光存储介质都不能用，操作系统、软件安装都成问题。我们在AR18CP上看到了索尼的解决方案——双光头设计（图2），虽然这样势必会增加成本，但要和HD DVD竞争，蓝光必须克服兼容性问题。从图上看，蓝色的就是蓝光光头，虽然比红光光头大，但采用波长405nm的蓝紫激光（DVD为650/635nm），光孔直径也比DVD小一大半（图3）。


图2

这部松下蓝光光驱型号为BD-MLT UJ-210S，支持1×BD-R/RE读写（不支持旧的BD-RE 1.0版光盘）、BD-ROM读取；兼容绝大部分CD/DVD读写，但CD写入速度只有8×，DVD±R写入速度只有2.4×，双层DVD-R写入速度为2×。1×的速度写入单层25GB蓝光光盘需93分钟左右，但毕竟这是蓝光技术第一次出现在电脑领域。AR18CP预装WinDVD BD For VAIO及Ulead BD Disc Recorder For VAIO，专用于蓝光视频和播放及刻录。

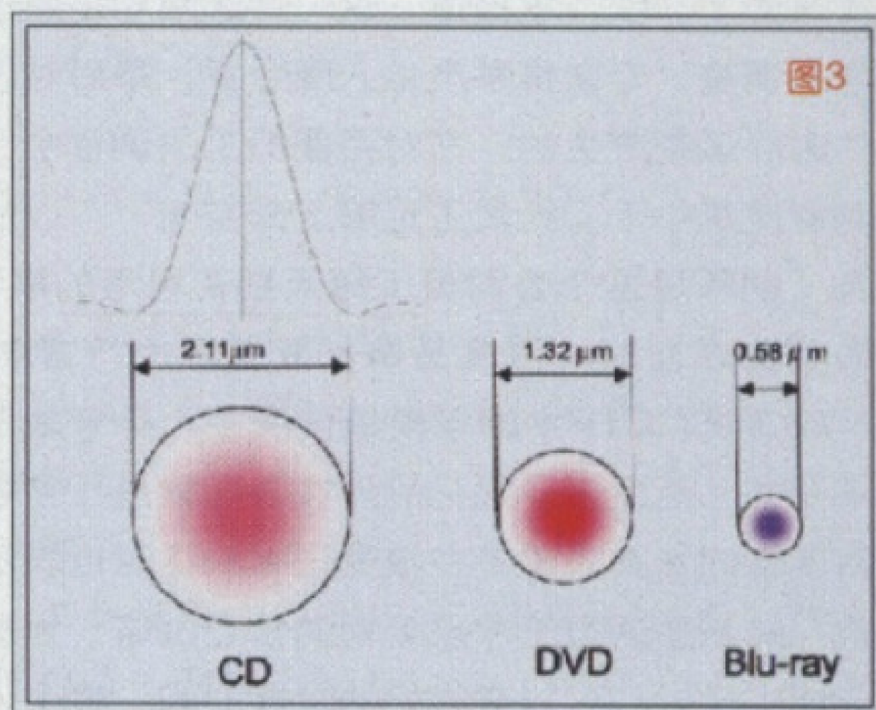


图3

样机采用黑色钢琴镜面材料，主机边缘衬以亮银色材质。基本配置为：Intel酷睿T2600双核处理器



图4

清华同方

威盛电子

we connect

超锐C520 你的超值之选

让你带着梦想远行

清华同方超锐C520，成就极佳性价比

物超所值，绝对惊喜，超锐C520，采用创新科技实现超低功耗，保证持续耐久的续航力：15.4英寸靓丽宽屏，为你卓显更加精彩震撼的画面；多重安保措施，使用安心无忧；而成熟，稳重，大方的外观设计，更卓现这款产品的超值魅力。

- 威盛C7-M笔记本专用中央处理器，实现超低功耗
- 15.4英寸 宽屏，显示更精彩
- 6芯大容量智能锂离子电池，战斗力更长久
- SATA硬盘，DDRII技术，数据传递更快捷
- 基于硬件多重安全保护，使用更放心

买同方超锐C520，送时尚电脑小桌板



即日起，凡在清华同方各店面购买采用威盛 C7-M 处理器的同方超锐 C520 笔记本电脑，即可获赠"折叠生活"精品时尚电脑小桌板，让您在炎炎夏日享受惬意生活！

超锐C520
限量宽屏

- 15.4英寸宽屏，DDR II内存，SATA硬盘，多重安全保护
- 威盛C7-M处理器1.5GHz
- 15.4" 宽屏XGA TFT LCD
- 256M DDRII内存
- 40G SATA硬盘
- COMBO
- 6芯大容量智能锂电子电池

¥3999

超锐V30
超值宽屏

- 高档金属漆，仅重2.2kg，安全持久
- 威盛C7-M处理器1.6GHz
- 14.0" 宽屏XGA TFT LCD
- 256M DDR内存
- 40G硬盘
- COMBO
- 四合一读卡器

¥4999

超锐V30
高性能宽屏

- 高档金属漆，仅重2.2kg，安全持久
- 威盛C7-M处理器1.86GHz
- 14.0" 高亮宽屏XGA TFT LCD
- 30万摄像头
- 512M DDR内存
- 60G硬盘
- DVD-dual
- 四合一读卡器

¥5999

清华同方股份有限公司计算机本部
公司地址：北京海淀区上地开拓路1号(100085) | 免费服务电话：800-810-5888 http://www.tongfang .com
免费技术支援电话：800-810-5546
未开通800电话服务的地区用户请拨打：（010）62965288 | 全国销售电话：（010）62961188-88622

安全又持久
C7™- M独有



清华同方推荐使用Windows® XP



图5

（2.16GHz）、i945PM+ICH7-M DH芯片组、Intel 3945ABG无线网卡、GeForce Go 7600 256MB显卡、17英寸宽屏LCD（双灯管贵丽屏，1920×1200）、2GB双通道DDR2 533内存、2块80GB硬盘（5400r/min、SATA）组成Raid 0，内置千兆网卡、MOTION EYE摄像头及蓝牙2.0+EDR模块。

AR18CP的接口非常丰富，甚至提供了笔记本中非常罕见的光纤输出（上页图4）。采用SigmaTel音频芯片，支持24b/192kHz输出。除常见的S-Video、D-Sub外，它还提供了HDMI（图5）。我们在笔记本上第一次看见该接口，它可将HDTV音视频数据通过一个接口输出。

我们在Windows XP SP2英文版下测试，MobileMark2005整体得分233，响应时间1.05秒，电池续航力131分钟（关闭屏幕节能程序后下降为97分钟）、DVD视频播放续航时间85分钟；SiSoftware Sandra 2007 Pro测试中，整数内存带宽3817MB/s，浮点内存带宽3828MB/s，磁盘传输速率55MB/s；PCMark05得分4459；3DMark03 V3.6.0得分11 417，3DMark05 V1.2.0得分5030、3D Mark06得分3552。





蓝光和Full HD logo显示出这是一款影音应用水平相当高的产品



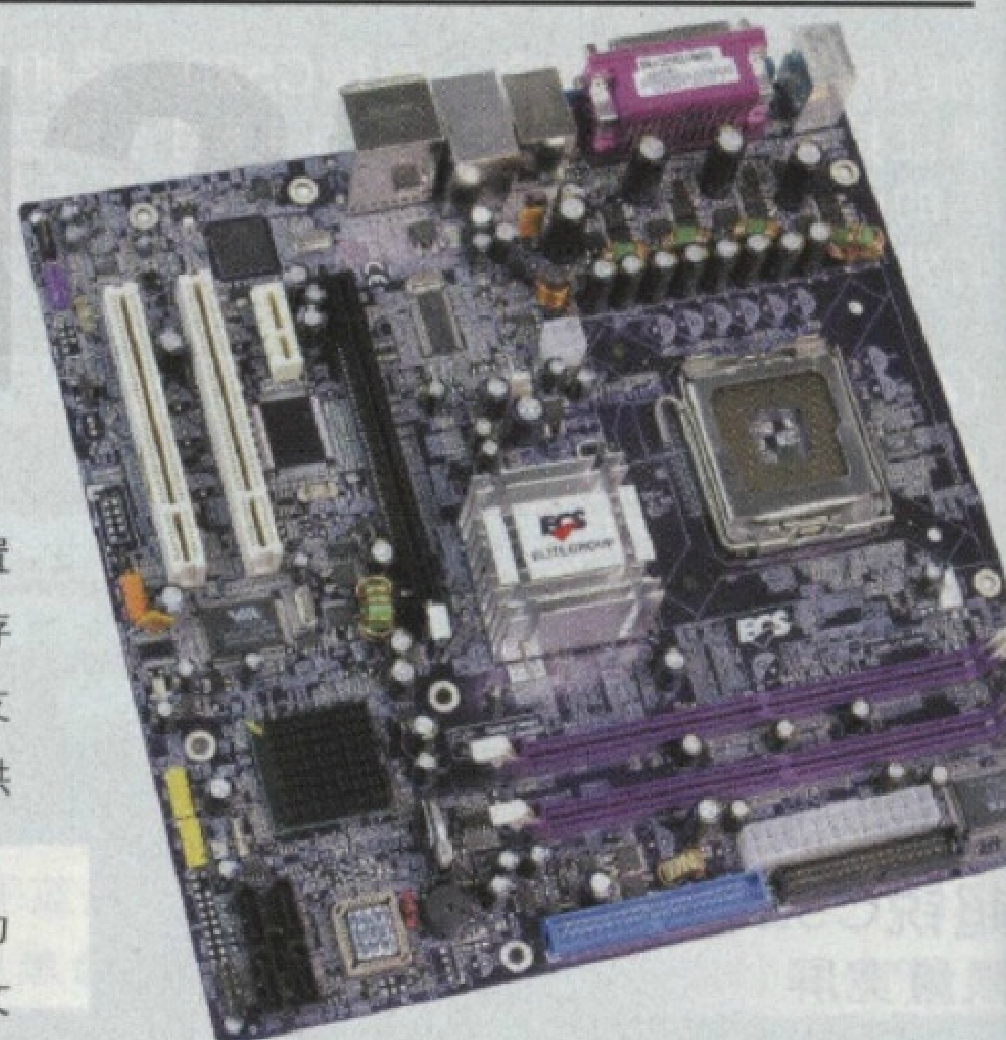
也许由于是测试样机，这台AR18CP的用料做工与索尼以往高端机型相比较为一般，性能也没有发挥出应有水准，但得益于Raid 0，磁盘性能表现相当突出。该机的最大卖点是蓝光刻录机和HDMI视频输出，HDMI已逐步普及，但从蓝光技术及相关应用现状看，要想取代现有的DVD介质仍需一段相当长的时期。P



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★

双核平台走向主流
——精英945G-M3主板

■晶合实验室 魔之左手



精英945G-M3是一款采用945G+ICH7芯片组的Micro ATX主板，内置GMA950显示核心，同时供了PCI-E x16显卡接口。提供了2个DDR2内存槽，支持双通道和最高2GB的DDR2 533/667。集成ALC880 Codec，支持8声道输出，通过板载Intel Pro芯片提供千兆网接口。ICH7南桥可提供4个SATA接口，但不支持Raid功能。

测试平台为P4 560（3.6GHz）、DDR2 533内存512MB×2，显卡为GeForce 7800 GT，安装英文Windows XP＋SP1和Intel芯片组驱动7.2.2.1006、NVIDIA公版84.21显卡驱动。

Business Winstone 2004		24.1
Content Creation Winstone 2004		35.5
DOOM3 Demo1	High Quality 1024X768	105.5
Half-Life2 C17	1024X768	54.8

无论商用性能还是游戏性能（外接显卡），该主板都能满足中高端用户的需求，但其内置显示核心的3D性能却不太理想。3DMark03默认测试仅有1000多分，而Half-Life2、DOOM3、FarCry等不算很新的3D游戏中也无法达到可玩帧数。

厂商：精英电脑（ECS） 上市：已上市
售价：699元
附件：说明书、驱动工具光盘
推荐：中端游戏玩家
咨询电话：010-82676888



作为一款中端945主板，精英945G-M3为追求性价比的用户提供了一个较为稳定和全面的平台；不过其内置显示单元性能不足，只能满足日常应用。P



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★



速龙™64 处理器　双核速龙™64 处理器



华硕品质·坚若磐石

静音散热 冷静|极地|

ASUS华硕静音板卡散热技术

|极地|般至冷至静境界何以创造？
华硕超凡效能板卡，专有“冷静平台”降温除噪，开辟出无噪音侵扰的纯净世界，娱乐精彩从此“凝结”在心。



酷冷旋翼技术



酷冷反转技术





酷冷透心凉技术



酷冷热导管技术

ASUS华硕静音板卡散热技术



酷冷旋翼技术—SILENT COOL
通过显卡上90度旋转散热片，旋转至CPU风扇上方，利用CPU风扇迅速带走热量，有效降温



酷冷透心凉技术—STACK COOL 2
全尺寸特制PCB电路板设计，直接导热至主板背面，有效降温



酷冷反转技术—REVERSE COOL
华硕专有散热方案，将显示核心及蚌形可开合散热片设计在显卡背部，利用CPU风扇与超大散热片，获得更强散热效果，有效降温



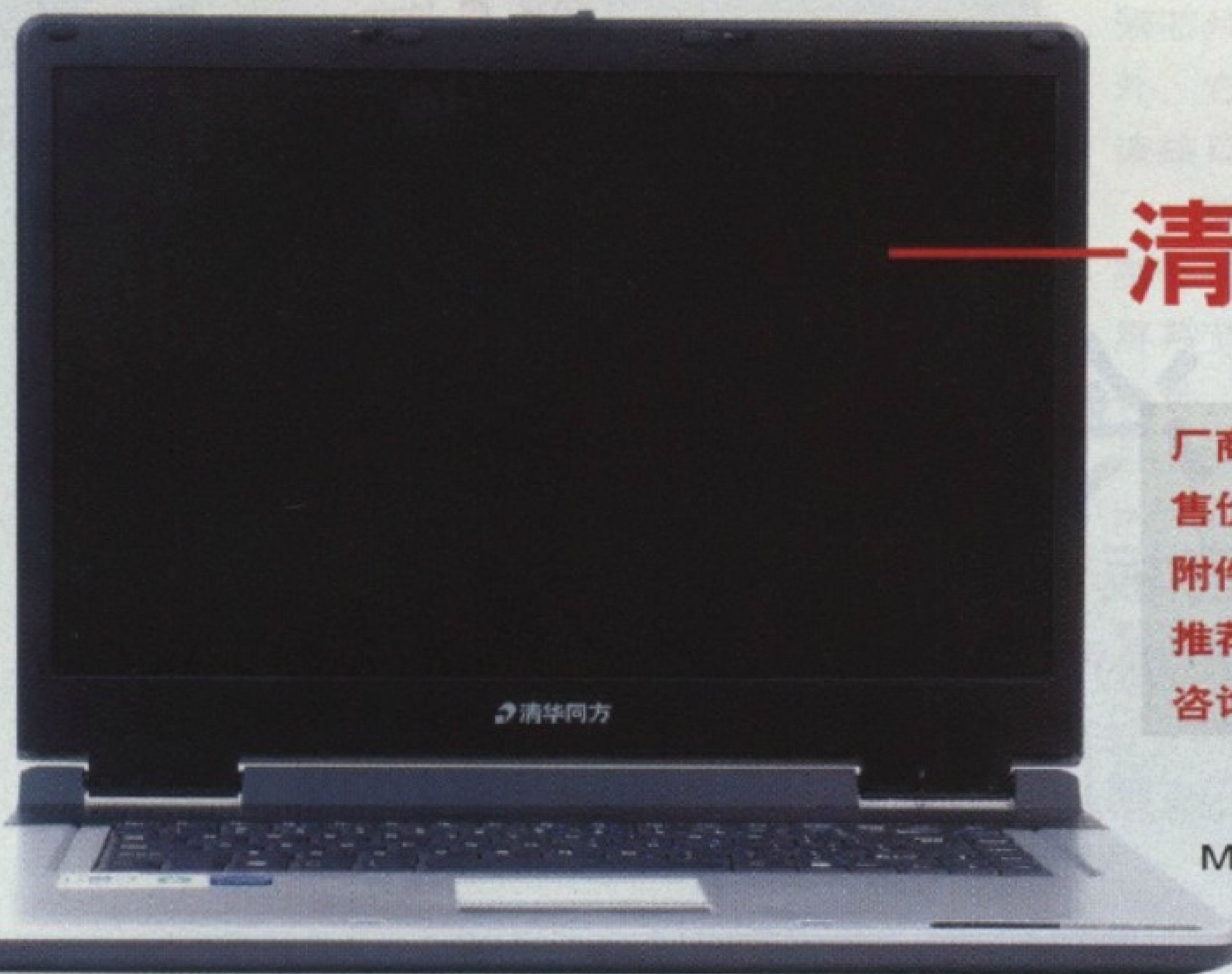
酷冷热导管技术—HEAT PIPE
通过冷凝导管覆盖供电模组及芯片组对主板进行散热，零噪音、无故障

华硕暑期缤纷精彩豪礼天降！

玩一夏 爽一夏



参加“拇指互动”幸运大抽奖，发送产品类别和序列号
移动用户发送至8522017，联通用户发送至9522017，具体参与方式：
例如移动手机用户购买了一款华硕A8V主板，其产品序列号为0123456789，那么就发送“ASUSA8V0123456789”到8522017，
即有机会获得华硕20寸晶·品LCD，苹果Nano 1G播放器等众多豪礼！
赠品以实物为准，数量有限，赠完即止！（全国统一收费标准0.1元/条）
详情请浏览华硕官方网站:http://www.asus.com.cn



冷酷的“芯”
——清华同方C520笔记本

■晶合实验室 别理我

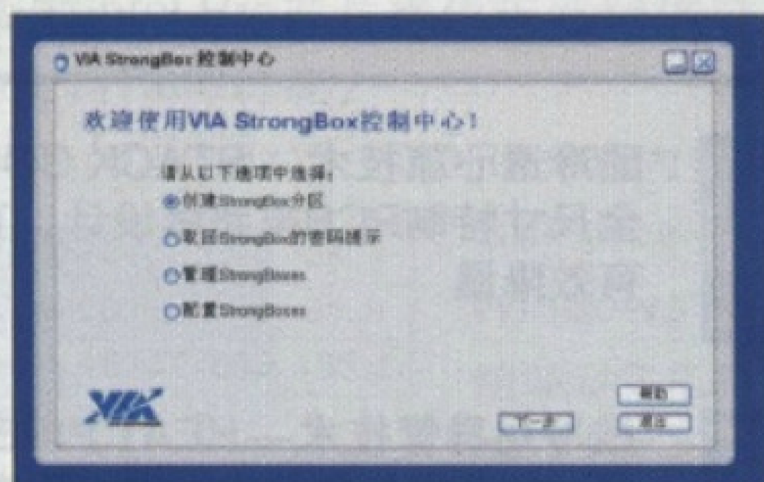
厂商： 清华同方　**上市：** 2006年6月
售价： 3999元（不含无线网卡）
附件： 电源适配器、说明书、保修卡、驱动光盘等
推荐： 对价格敏感的商业及个人用户
咨询电话： 800-810-5546

2006年是笔记本电脑的普及年，这款出自清华同方的C520价格低至3999元，而吸引眼球的不仅仅是价格，还有它的“芯”——VIA（威盛）C7-M，一款强调低功耗和高安全性的移动处理器。

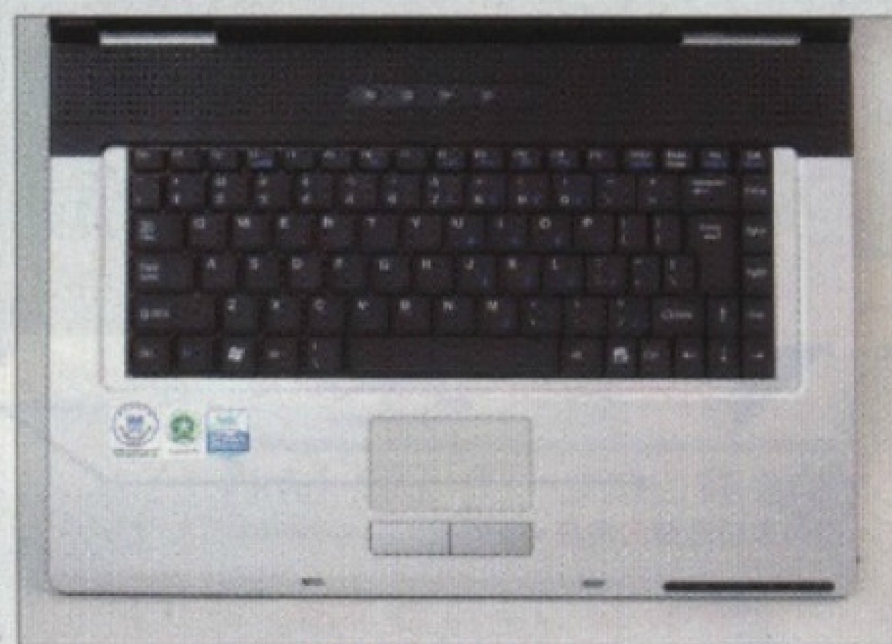
同方C520采用VIA C7-M 1.5GHz处理器+VIA VN800/8237R架构。C7-M采用90nm制造工艺，Cool Stream构架使得其最大功耗只有20W（2GHz），平均功率在1W左右，最低待机功率为0.1W，而C520采用的1.5GHz版更小于12W。C7-M的另一个重要特性是具备硬件级SHA-1/SHA-256和AES加密（称为PadLock安全技术），能以最快25Gbps的速度完成数据加密，比纯软件加密快得多。C520随机提供的StrongBox虚拟磁盘加密软件，正是为PadLock技术量身打造的；同时，C7-M还具备NX执行保护功能（与WinXP SP2/Server 2003 SP1系统搭配），能防止蠕虫病毒攻击。


威盛C7-M移动处理器

C520机身采用强度较高的普通工程塑料，质感一般，模具也不很精致，考虑到它的售价还是可接受的。15.4英寸宽屏带来的宽大机身给键盘、触摸板和I/O接口等提供了宽松布局。提供了D-Sub输出、PCMCIA插槽、USB 2.0×4、耳麦接口、网卡和Modem接口。



StrongBox为磁盘数据安全提供了保障


简洁的操控布局

样机采用256MB DDR333，并有一个富余内存槽；硬盘采用希捷40GB（8MB缓存，5200r/min）；显卡为主板集成的S3 Graphics UniChrome Pro IGP，是一款针对视频播放优化的显示核心（播放视频时能有效降低CPU占用率）；还内置LG康宝光驱。搭配4400mAh锂电池时整机重2.66kg（实测）。

测试成绩表

测试软件		项目	成绩
MobileMark2002		性能得分	70
MobileMark2002		电池时间	178分钟
SiSoftware Sandra 2007 Pro	处理器	Dhrystone ALU	1986MIPS (Pentium-M 1.6GHz得分5193)
	处理器	Whetstone ALU	1713MFLOPS (P-M 1.6GHz Whetstone iSSE2得分3877)
	处理器多媒体	Integer X8 iSSE2	6148 it/s (P-M 1.6GHz得分15 153)
	处理器多媒体	Floating-Point X4 iSSE2	6933 it/s (P-M 1.6GHz得分16 787)
	磁盘传输	速率	31MB/s
Super π v1.1		104万位运算时间	57秒
3DMark2001SE		缺省设置	1183

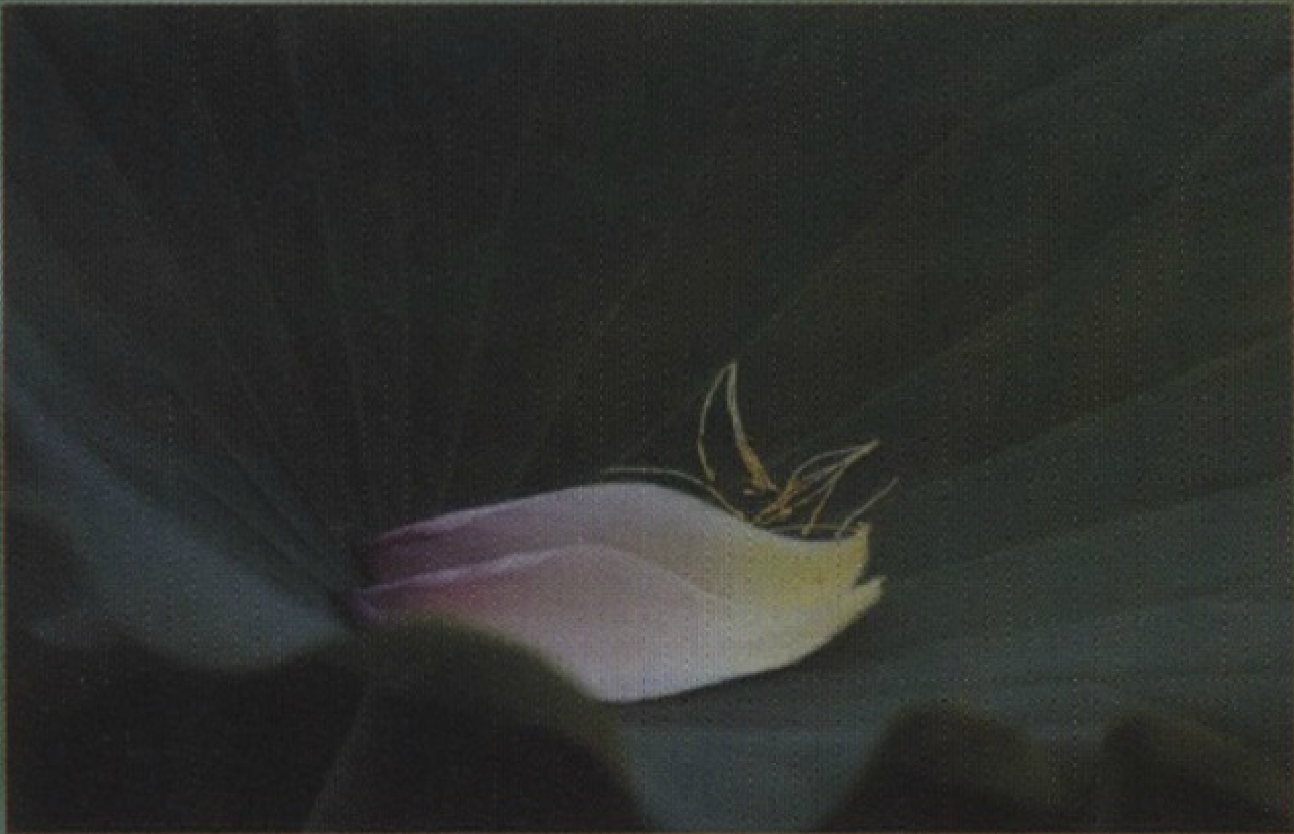
C520的处理器性能和Intel相似主频的移动处理器相比差距较明显，但足可胜任一般商业应用软件。在稳定性、安全性及电池续航能力等方面表现很好，工作中发热量不大，电池续航时间近3小时。考虑到其电池容量并不很大，能取得如此测试成绩还是相当不错的。C520附件不多，随机附赠一套木质小电脑桌。电脑没有预装Windows系统，随机的软件有威盛的StrongBox虚拟磁盘加密应用程序及壁纸。





因为C7-M的出现，同方C520成为一款很有个性的产品——不错的待机时间，安全性有保障，宽屏和不错的视频播放性能，价格低廉……如果你只希望拥有一台笔记本来上网、处理文档和学习，它应是不错的低端选择。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★



AF300mm F4 G APO镜头，点测光、光圈优先、光圈F4、快门1/640秒、ISO100

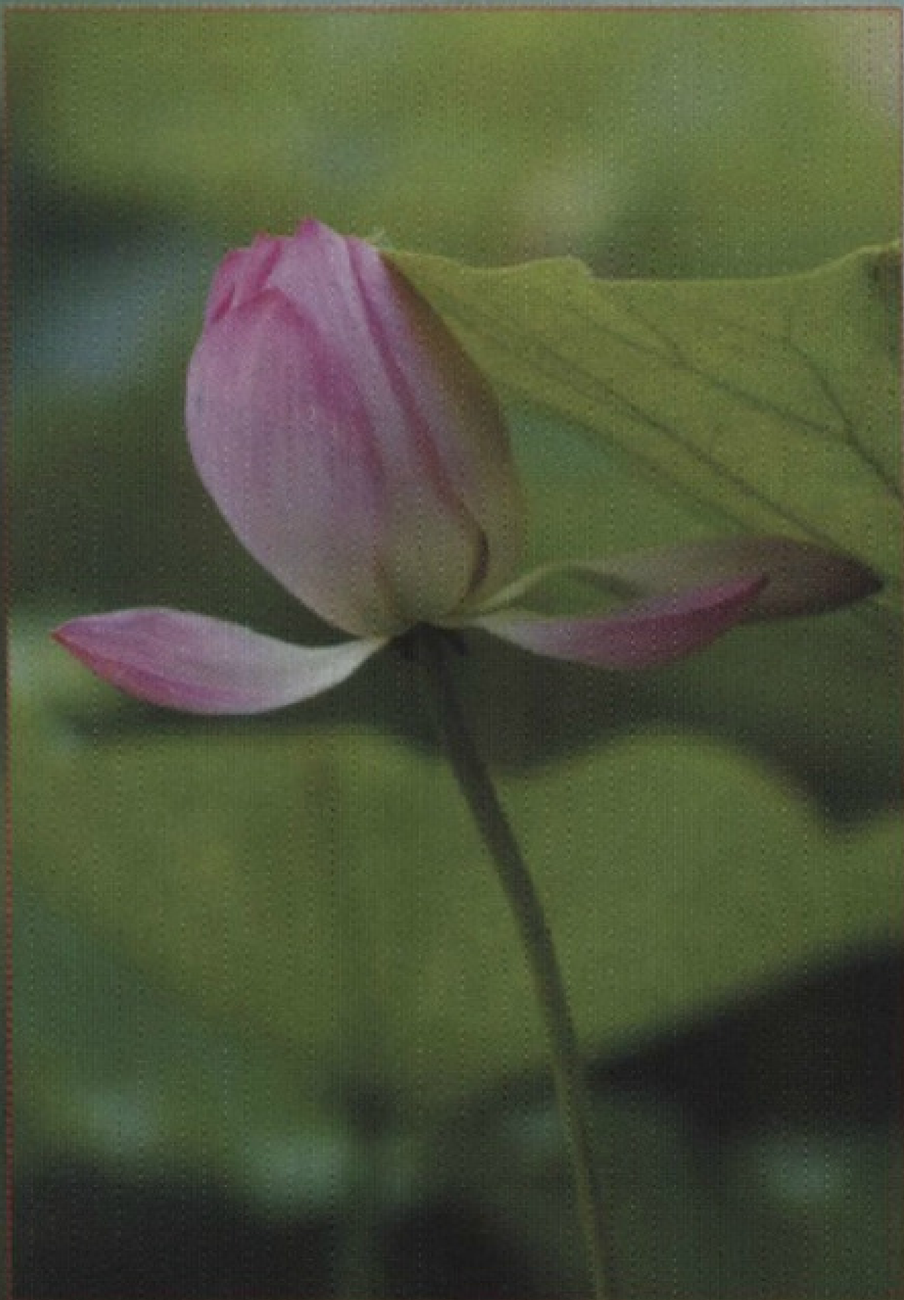


DT18-70mm F3.5-5.6镜头，矩阵测光、手动曝光、F22、10秒、ISO100

索尼α 100测试样张赏析

■摄影 晶合实验室 小虫

（评测文章见本期第40页）



AF85mm F1.4 G镜头，矩阵测光、光圈优先、F2、1/500秒、ISO100



DT18-70mm F3.5-5.6镜头，矩阵测光、光圈优先、F8、1/60秒、ISO100



AF300mm F4 G APO镜头，中央重点测光、光圈优先、F4.5、1/1600秒、ISO400

AF85mm F1.4 G镜头，矩阵测光、光圈优先、F1.4、1/800秒、ISO100



F029视频音乐手表

Watch me!

看音乐

i feel i am



爱国者MP3代言人 薛之谦

下载正版音乐请到
www.aigomusic.com



爱国者
视频音乐手表
MP3 F029

aigo 爱国者®
自主科技 自由生活

通过ISO9001国际标准质量体系认证、英国UKAS皇家皇冠认证

这一次aigo
创立腕上新体验
让你的锋头尽出
魅力前所未见
最爱音乐随身看
创炫创出新焦点



支持avi格式
24帧电影播放



1.3寸26万色
全彩OLED显示屏



SRS(WOW)
超重低音环绕立体声



华旗资讯®
http://www.aigo.com
网上订购：http://shop.aigo.com
阳光服务热线：800-810-7666
未开通800业务地区请拨打：010-82607776

招安

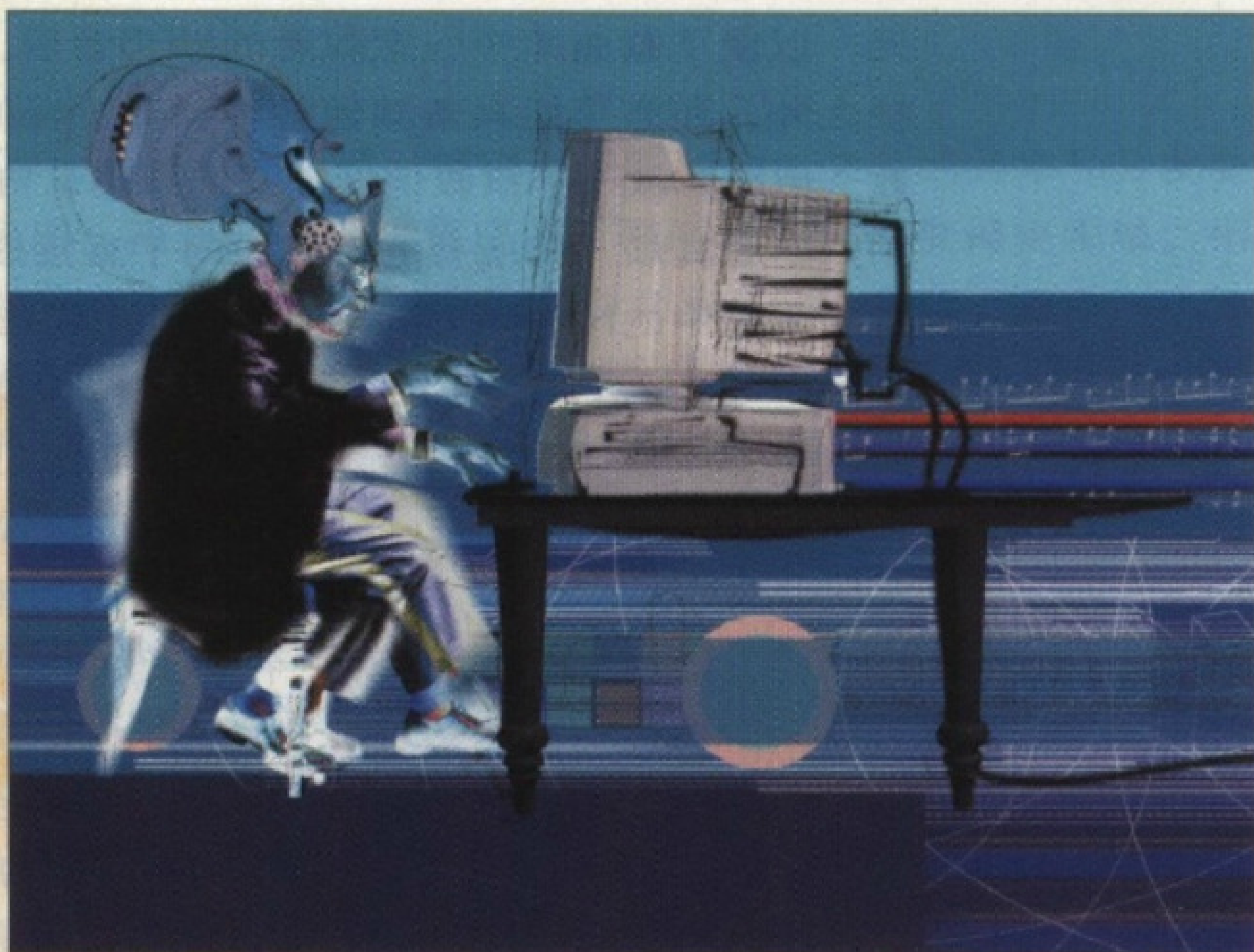
P2P软件的商业之殇

■本刊记者 冰河

“若要官，杀人放火受招安”。

这是流传在中国南宋时代的民谚。后半句是“若要富，傍着官家（宋代对皇帝的称呼）卖酒醋”。这两句民谚精准地刻画了宋代的国家状况：文强武弱、商业发达。作为中国历史上少有的对商业阶层没有太多明确歧视和抑制政策的宋朝，特别是南宋，商业和贸易的发达程度达到了前所未有的高度，同时远洋海运贸易也是中国古代航海史上的最高峰。这些事实，现代人通过现存的宋代画家张择端的《清明上河图》，以及从东南亚打捞上来的宋代沉船遗骸都可以了解到。当时中国的王牌出口产品是江南丝绸和官窑的瓷器，其地位就如同当今美国的“Windows”和“Intel”。穿中国丝绸、用中国瓷器，不仅仅是在东南亚，也是阿拉伯人和欧洲人的时尚行为，那个时代的商业全球化中心是中国。不过与现在的商业全球化核心美国不同，宋代的军事力量却处在一个尴尬的地位。虽然宋代实行募兵制，拥有庞大的常备军，但兵员素质普遍低下，征来的兵员需要在脸上刺字，以防止逃逸。这在《水浒传》中有明确的描述。而且由于宋太祖是通过“兵变”途径获得帝位的，对于武将控制军队有天然的防范心理，因此制度上普遍采取文官统军的形式，使得军队的战斗力并不强盛。低劣的武装力量和发达的商业水平，使得少数有头脑的人找到了风险颇高、回报却也丰厚的发达之路——就是如开头那两句民谚描述的那样，要么先啸聚山林、为害乡里，成为地方治安的老大难，再与政府谈判被收编，成为地方官吏。要么靠近政治发达地区，依靠地方扶持和政府采购聚集财富。英国著名的中国科学技术史研究专家李约瑟博士曾经对此现象有个精辟的论断，称此为“缺乏暴力和政策约束的平民投机”。其本质为社会各阶层中处于较低阶层的人群通过投机行为向权力阶层提出挑战的风险行为。根据李约瑟博士的论述，可以看到普通阶层这种挑战的最终目的，还是将自己变为权力阶层中的一员。当然，既然是有风险的投机行为，那么结果如何也是很难预料的。正如《水浒传》中描述的那样，宋江先造反再招安的结果，不过是身死寨灭而已。

封建时代是一去不复返了，而贯穿整个人类历史的商业，在现代社会中的地位也达到了前所未有的高度。啸聚山林、先造反再招安的投机行为是再也没有可能发生，但阶层存在于人类社会的任何有组织活动中，商业也不例外。“揭竿起、傍官家”这样的事情，还是发生了一次又一次。当然，结果也如曾经发生的历史，成败如何，实难预料。

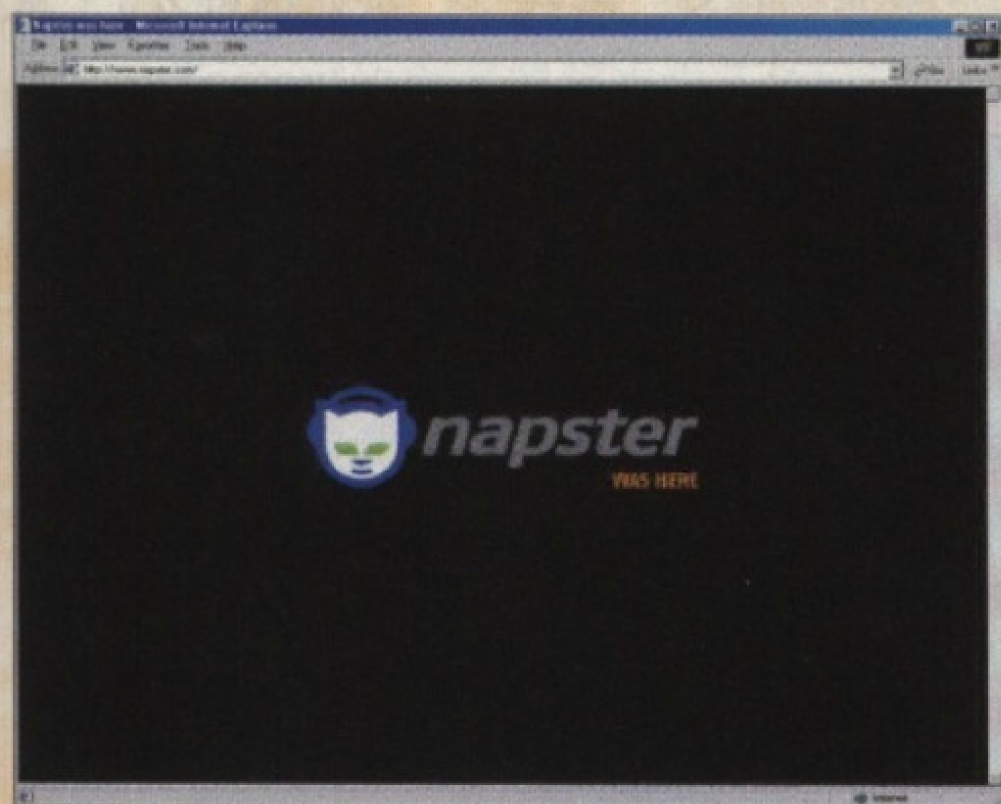

因为P2P的出现，这个世界上多了一种“下载动物”

2006年7月11日，位于旧金山的著名软件科技公司BitTorrent宣布，它将与4家独立电影制片公司签订授权许可协议，以便允许BT公司通过网络销售1600部视频作品。而就在2个月前，BitTorrent公司宣布了与华纳兄弟娱乐集团进行合作的开创性协议。华纳兄弟是第一家接受BitTorrent分布式系统合作关系的著名娱乐公司。这次与BitTorrent签署授权协议的4家独立影视公司分别是：Hart Sharp Video、Egami Media、Koch Entertainment和The Orchard。根据与4家独立电影公司签订的协议，BitTorrent将把这些影视公司授权的影片作为订阅服务的一部分提供给用户下载。这种销售方式与它和华纳兄弟签订的合作协议不同，后者按影片下载次数收费。BitTorrent公司还声称，公司正在构建可让用户下载影片速度达到每秒1GB的在线视频商店，将在今年秋季启用。中影集团驻美国工作人员告诉记者，签订合作协议的这4家企业尽管不如华纳兄弟、哥伦比亚三星、米拉迈克斯等好莱坞巨头一样知名，但长于美国国内和中美洲西班牙语地区的影片和DVD销售发行，所以此次合作带来的影响不亚于BitTorrent与华纳兄弟的携手。对于这次合作，BitTorrent公司共同发起人、公司总裁Navin依旧像2个月前宣布与华纳兄弟合作后那样保持低调。面对《纽约时报》等诸多媒体的追问，Navin只是表示“新的授权销售协议表明我们公司是主要电影发行公司之外的内容集成商，我们可以向消费者提供内容广泛的预定服务”。显然，尽管好莱坞影视巨头们已经准备接受BitTorrent进入自己的体系，但面对以“通过软件海盗销售电影（Sell Movies Using the Software of Pirates）”作为文章标题的媒体，Navin还是非常谨慎。

谨慎归谨慎，BitTorrent还是从影视娱乐公司痛恨的“软件海盗”，摇身一变成为其发行渠道中的一员。虽然对BitTorrent依旧口水不休，但无论IT行业还是影视娱乐行业，都认为这对于知识产权保护具有积极意义。只是，BitTorrent公司与好莱坞大亨的合作，并不能使得用户通过BitTorrent下载非版权影视作品的行为得到杜绝。BitTorrent的低头，从法律角度来说是一件好事，但是对于一向彰显“突破科技、挑战权威”的P2P软件行业，就未必具有那么多积极意义了。

别了，Napster

还记得Napster么？那只戴着耳机陶醉于音乐世界的猫，曾经是互联网“自由、平等、共享、互助”的精神象征之一。如今的Napster早已没有了当年的风光，在与美国唱片业协会（RIAA）打了一场费用高昂的官司后，2001年终于关上了自己的大门。几经封闭、开张，最终落到了多媒体软件企业Raxio手里。虽然于2003年得以重新启动，但人气早已一落千丈。尽管Napster在2004年6月与美国著名的电子商务企业Best Buy合作成立销售联盟，可惜依旧没有什么起色。Napster最新的市场举动是推出了两款MP3播放器，产品本身没有什么突出之处，由代工厂制造，Napster只是在上面贴个牌而已。Napster表示256MB版本的MP3将“免费”提供给美国用户，前提是该用户要订制Napster的Napster To Go音乐下载服务。其目的是用以挑战苹果公司蒸蒸日上的iTunes音乐下载服务。需要指出的是，在2001年3月6日Napster被宣布违法，勒令改进服务或者关闭之后，2001年的6月13日，RealNetworks公司的首席执行官罗伯·格拉瑟就曾经宣布与Napster公司达成合作协议，而RealNetworks公司在此前的2001年3月份曾经与华纳、EMI、BMG等唱片公司宣布合作，组成音乐服务企业MusicNet公司，罗伯·格拉瑟同时也是MusicNet公司的首席执行官，他的合作协议使得五大唱片公司中的三大巨头与他们的死敌Napster扯上了合同关系。而当时的三大巨头尽管还是表现得不情不愿，但毫无疑问他们已经把握住了Napster的命脉。在合作协议的约束下，用户为了能够进入音乐网络（MusicNet）的音乐曲库，不得不每月付费10至100美





从前的Napster，非常酷；现在的Napster……

元，以便下载曲库中一定数量的MP3音乐。而且这种授权传播的音乐文件除了有严格的版权技术保护之外，还有可能具备其他种种稀奇古怪的规定，比如在每次播放之前，需要用户在"佛教、基督教、伊斯兰教"等宗教信仰之间选择确认自己的信仰，以防止音乐可能会引起的宗教冲突。其结果是用户不胜其烦，将所有的怨气撒向了直接提供服务的Napster。于是，与三大音乐巨头的合作，并没有给困难中的Napster带来什么起色。现在，Napster已经忙着去卖它的MP3播放器了。

1999年5月，19岁的肖恩·范宁和20岁的斯坦·帕克联合创办了Napster公司，帕克从他喜欢趴在自己腿上打呼噜的猫身上获得灵感，确定了那个著名的"听音乐的猫"的形象设计。从此在Napster存在的两年多时间内，这只猫让超过6000多万的用户为之而疯狂。之所以Napster获得如此的欢迎，除了它符合互联网"自由共享"的精神之外，更重要的是它将"分布式计算应用"技术成功地引进了互联网应用之中，从而大大提高了互联网传播效率。美国著名IT评论家尼葛洛庞帝曾经在其撰稿的《连线link》杂志上撰文指出，Napster的成功得益于它的最大创新：在P2P技术上的应用。互联网最基本的思想是分散化或非中心化，但经过多年的发展却似乎在向中心化方向前进。P2P网络的实质便是引领网络计算模式从中心走向分散，也就是说把网络应用的核心信息分布存储在多台计算机中，这样就能减少甚至消除对类似Web服务那样集中存储方式的应用需求。从中央服务器扩散到网络终端设备的边缘，充分利用终端设备的处理能力，实现它们之间点对点的通讯，这使得用户能够以更主动的方式参与到网络中来，让所有网络节点上的设备都建立起P2P对话。这些节点可以是服务器、PC机、手持式信息终端乃至手机等，正是这些趋于无限的网络节点把互联网的应用推向了一个更高的层次。



P2P的最显著优点是省钱，当然它远不止这点好处

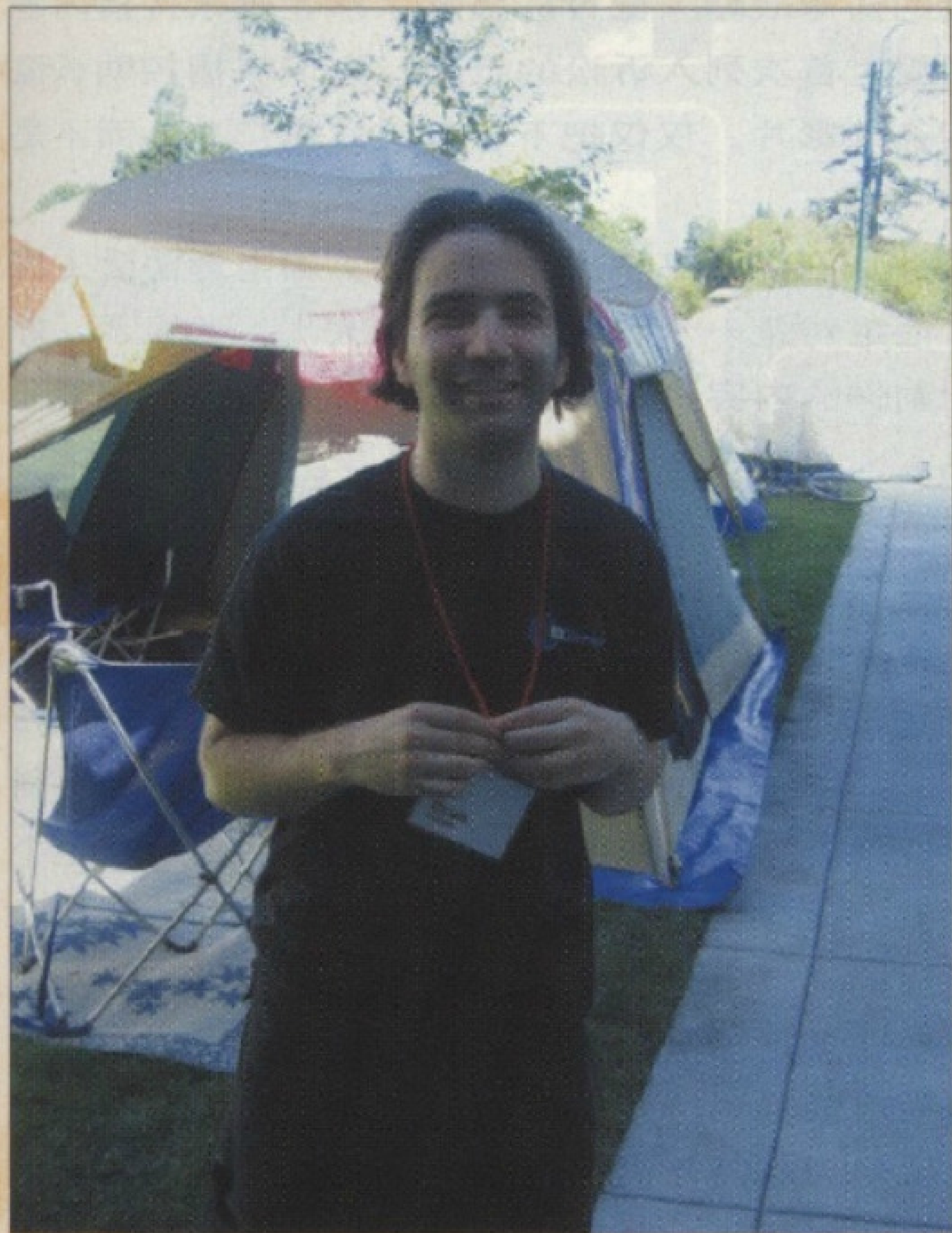
分析Napster为代表的P2P软件应用，可以发现P2P可以归纳成几种典型的应用方式：分布式计算、协同工作、搜索引擎、文件交换。Napster所占据的正是文件共享这一块，作为此类运营模式的服务提供商只是部分意义上的P2P模式，因为这种下载服务还是依靠中央数据库来暂存和显示用户拿来共享的文件信息。而后来的BitTorrent则更进一步，在提供共享的同时，已经摆脱了中央数据库的限制，通过软件自带的搜索功能，用户可以自由查询可利用的源文件信息，同时也可以作为发布者。这就是P2P软件的另一重要特征，即强大的搜索。P2P使用户能够深度搜索文档，而且这种搜索无需通过Web服务器，也可以不受信息文档格式和宿主设备的限制，可达到传统目录式搜索引擎（只能搜索到20%～30%的网络资源）无可比拟的深度（理论上将包括网络上的所有开放的信息资源）。以一个普通用户进行的搜索为例：一台PC上的BitTorrent软件可将用户的搜索请求同时发给网络上另外10台PC，如果搜索请求未得到满足，这10台PC都会把该搜索请求转发给另外10台PC。这样，搜索范围将在几秒钟内以几何级数增长，几分钟内就可搜遍几百万台PC上的信息资源。这种摆脱了"中央数据库"限制的模式，使得传媒巨头不但把持了文件内容，同时也控制了文件传播渠道的如电影院、DVD制作发行的大企业从心底里恐惧不已。正是因为这个原因，尽管Napster在被法庭判决违法之后元气大伤，不得不寻求合法下载的途径，但众多娱乐公司仍旧不肯放过它。因为这些传统娱乐行业大亨们都明白，Napster的危险不在于它的盗版，而是在于它带来了一个新的传播模式。

不过，笼子已经打开，P2P的理念已然出现，消灭一个Napster，依旧无法组织自由共享的大潮到来。只是Napster的没落，还是显示出一个被招安者无法逃避的命运。合作了，就能做官么？

分布式计算

分布式计算是一门计算机科学，它研究如何把一个需要非常巨大的计算能力才能解决的问题分成许多小的部分，然后把这些部分分配给许多计算机进行处理，最后把这些计算结果综合起来得到最终的结果。此技术应用于成千上万计算机协同工作的环境中，并合作解决重大问题。例如破解密码的合作计划等。其中最为成功的典范可算是SETI@HOME计划（在家探索外星计划），该项目的推出为人们描述了P2P技术另一个非凡的应用——计算机剩余处理能力的租用。利用连入网络的上万台个人计算机的闲置周期来下载并处理数据，从而完成大规模数据的处理任务。该项目在1999年年初开始将分布于世界各地的200万台个人电脑组成计算机阵列，搜索射电天文望远镜信号中的外星文明迹象。项目组称，在不到两年的时间里，这种计算方法已经完成了单台计算机345 000年的计算量。

再战BitTorrent


BitTorrent编写者Bram Cohen

BitTorrent技术的出现，使得用于视频的大文件的共享和分发变得更加容易，覆盖范围变得更广泛，同时也使监控变得更困难。相对于Napster和Kazaa这样旧有的文件共享系统，实际上只有一小部分人把文件向世人分享，大部分用户都只是简单地下载。BitTorrent使用了所谓的Golden Rule原理：你上传的速度越快，你下载的速度就越快。BitTorrent把文件分割成许多小块，当一个用户下载了某一小块后，它就会立即把这一小块上传给其它用户。因此，所有的用户在下载的同时，也在把自己已下载的部分上传给他人。这种工作原理使得做“种子”的用户只需少许带宽，就可以把大文件共享给大量的下载者。这种模式让通过类似制服Napster那样通过扼杀中央服务网站来限制服务的办法失去了意义。只要地球上还有一台电脑有BitTorrent软件，它就会像病毒一样传播到互联网每一个角落，只不过推动这种传播的是用户的需求和BitTorrent本身具有的新意义。

BitTorrent的第一个可用版本出现在2002年10月，不过这个版本当时还有许多要改进的地方。它的制作者科恩（Bram Cohen）是一位来自纽约的卓有才华的程序员，像很多拥有天才的人那样，这个大学辍学的技术天才患有社交精神障碍，甚至严重到无法像常人那样开展正常的社交活动。不过这并不妨碍他感受到互联网上交换信息的渴望。尽管他参与的项目屡遭失败，所在的公司总是倒闭，但他在参加的最后一个项目MojoNation（听上去像是“麻将国度”是不是）中受到启发，MojoNation允许把机密文件分解加密，并传给也执行MojoNation的计算机。如果有人想下载一个文件，那么他必定要同时从许多计算机上下载。科恩认为，这种理论非常适合点对点传输程序，他非常看好这个项目，认为很有前景，可惜最后没有成功。不过这种充分利用分布式计算原理的传输方式打动了他，他在业余时间编写了最初版本的BitTorrent，然后放到互联网上供网民免费使用。随后又完全公开了源代码，让网民自行改进BitTorrent。

科恩编写BitTorrent的初衷是为了利用互联网冗余的带宽，更有效率地进行数据传输，这是一个程序员从技术角度的本能想法。他表示，当他开发这个系统的时候，大规模的侵犯版权问题是他没有想到的。相反，他开发这个系统的第一目的，是为了使人们在购买合法在线音乐时，不需要再经历那漫长的等待。“很明显，他们的问题在于没有足够的带宽来满足人们的需要。”科恩在谈起BitTorrent时说。“我很清楚，实际上有很多的带宽摆在那里，但是它没有被恰当地使用。还有许多上传容量是人们没用到的。”正是这个系统背后符合互联网“自由共享”精神的本质，使得它在诞生之初就已经失去了控制，成为网民共享讯息的基本手段之一。而科恩本人在BitTorrent诞生之后的很长一段时间里，却过着窘迫的日子。因为他一直是将这个软件当作一种脑力训练而不是一种赚钱的途径。不像其它文件交换程序，BitTorrent不但免费，而且开源。没有工作的科恩甚至不得不利用信用卡的免息期透支，填补另一张信用卡的帐单来过活。

BitTorrent的声名鹊起来自于2003年，当时著名的开源软件公司RedHat发布了它的RedHat Linux 9操作系统。由于需求量极大，软件下载者很快就把RedHat公司的下载服务器挤瘫痪了。一个叫做福斯特的网民已经得到了一份操作系统，于是他使用BitTorrent将RedHat Linux 9发布，并将下载连接贴到了几个热门科技网站。焦急等待下载的网民蜂拥而至，短短3天内Linux爱好者们共交换了高达21 150G字节的数据，相当于美国国会图书馆的藏书量。峰值时大约4500台电脑在同时交换文件碎片，每秒钟的上传和下载量达到了1.4GB。福斯特估计如果租用网络线路来应付如此大的流量，他将会花费20 000至60 000美元，而现在他只需支付日常的服务器帐单99美元。这种强大而廉价的交换传输方式迅速征服了网民，使得他们将BitTorrent作为上网下载的首选软件。

不过显然娱乐传媒大亨们并不仅仅简单地将BitTorrent看作“强大而廉价的交换传输方式”，因为这种方式下无所不能的自由交换共享触及到了他们的命根子。BitTorrent可不仅仅能用来共享开源的Linux、图书、图片、电影、软件……只要有人愿意，就能出现在互联网上。2006年3

月，美国电影协会正式举起了大棒，向法院提交了诉讼名单。提供BitTorrent下载服务的诸多网站，包括Torrentspy.com、IsoHunt、BTHub.com、TorrentBox.com、NiteShadow.com、Ed2k-It.com、NZB-Zone.com、BinNews.com和DVDRs.net等站点都出现在名单上。这轮的诉讼扩大了版权持有者的法律战略，把目标瞄准了那些虽未传播内容或提供文件交换技术、但是提供了下载便利的网站。此外，有些新闻组也首次列入诉讼的范围，它们被指控助长盗版行为。事实上，普通的搜索引擎如Google和Yahoo也可以用于搜索盗版影片。仅仅把下载的工具和信息、而不是违法者本人送上法庭，这使得诉讼更具有法律上的象征意义。

值得注意的是，BitTorrent本身并没有出现在诉讼名单上。非但如此，在诉讼名单出炉之前，美国电影协会主席席丹·基利克曼就在洛衫矶的半岛酒店约见了创始人科恩。并盛赞“他绝对是一个聪明绝顶的家伙”，还表示“好莱坞已经认识到现在是时候拥抱这些新技术了，那里有机会让我们把制作的内容分发到上千万人手中。当然内容和方式要由我们进行合法的控制。”

终于，2006年的夏天，BitTorrent开始与娱乐传媒大亨们合作了。至少对它来说，“非法”的风险减小了很多。

放火与点灯

很多人并不关心美国那边发生了什么，哪怕是“911”，只要飞机没有落到自己的脑袋上，该下载什么或者发布什么就会依旧去做。不过天下的官家是一样的。早在2004年12月2日，北京市高级人民法院二审判决北京世纪悦博科技有限公司所开设的www.chinamp3.com网站提供的MP3下载链接服务构成侵权，就向中国的P2P敲响了警钟。这个类似于美国Napster的案例告诉中国网民，破坏传统商业经营模式的行为，哪怕挂了个高科技的名头，也是行不通的。很难说这个判决具有怎样的意义，从知识产权保护角度上来说，这样做无疑具有积极意义。但接受记者采访的知识产权法领域的律师陈东表示，这里的问题是：互联网给网民的生活带来许多附加价值，而对于互联网上海量信息的收集和加工这一工作，则能让我们的互联网生活更加富有效率，如搜索引擎、如经过整理的链接集合。为了互联网的发展，法律规则——或者具体到这个具体领域——著作权的权利主体们，必须作出一定的让步，容忍某些互联网经营商拥有一定程度的责任豁免，否则，某些权利的过度扩张可能会将互联网的勃勃生机扼杀在无形之中。法律在类似P2P传播案例判决中要面对的问题就是：平衡的这个“度”在哪里。著作权法中对于“信息网络传播权”的定义是：“以有线或者无线方式向公众提供作品，使公众可以在其个人选定的时间和地点获得作品的权利”。但是对于网络上包罗万象的各式行为，这短短一句话恐怕实在很难涵盖，因此，作为大陆法系国家，尽管著作权法授权国务院另行规定该项权利的保护办法，但可惜的是，直到现在这个保护办法还没有出台。而法官却不得不面临着在司法实践当中解释“信息网络传播权”究竟为何物的难题。这使得“知识产权保护”和“打击信息共享”很多时候有一个难以区分的界限。

其实从美国人将众多网站送上法庭，独独遗漏了BitTorrent的行为就可以看出问题的实质，产业链的上游控制者更在意的是如何利用这些新兴的科技，Napster先被镇压再被收编的例子也说明了这一点。商业社会中的权力阶层在乎的不是有没有人造反，而是造反者是否真实危及到了他们的统治方式。如果这个胆大包天的家伙的确有能力颠覆，那么在他成功之前，最好的结果是将他招安，收编到权力阶层的队伍中来，否则就灭了他。苹果公司在Napster被宣





无论任何人，在商业中都只能是一个棋子

布违法之后，迅速开辟了iTune音乐定向下载服务，结果将被收编的Napster压得抬不起头来。事实上，苹果的成功很大程度上还是来自于它对自由共享精神的尊重。IDC曾经公布过一项研究报告，在线音乐下载企业能否成功将取决于“是否有广泛的音乐内容”以及“为用户提供服务的灵活性”。虽然用户都希望有在线音乐服务，但音乐订购服务和按下载收费的提供商的命运却主要掌握在音乐公司及其作品的授权方式上。也就是说，权力阶层需要对自己的产品具有绝对的控制力。

苹果提供的在线音乐服务取得成功正是解决了这两个问题。首先，苹果在网上提供了广泛的歌曲来源，有20多万首歌曲供用户下载。这应该归功于苹果经过与音乐公司、唱片公司痛苦而漫长的谈判，赢得了更灵活的在线音乐发布方式。一位用户曾愤愤不平地抱怨，网上音乐下载提供商简直是在把用户当成贼一样防着，每下载一首歌曲，用户要无条件接受诸多的限制条件，而苹果提供的这种服务相比之前的各个提供商而言，开放程度大大加强。苹果的服务目前来说相对其他在线服务限制最少，用户只需花99美分便可下载一首音乐并可免费制作成个人CD，这一点比其他国际音乐下载公司的条件要宽松了许多。据称，苹果的这种方式是迄今为止相对其他音乐在线服务最为自由的版权保护。于是，iTune随着iPod一起，成为青年人热衷的音乐娱乐方式。在中国，华旗资讯也采取了类似苹果的这种服务方式。更宽松的控制，似乎是知识产权保护和信息自由共享的一个可接受的中间地带。

很难预料BitTorrent与传媒娱乐业的妥协能有什么结果。正如行业中已经展示的那样，产业链上游的控制者在乎的不是什么方式，而是在乎它的控制力不受侵犯。而BitTorrent天生注定无法满足这个要求，因此这个合作，并不会调和二者的根本冲突。的确，五花八门的内容，结合无所不到的传播，在这个信息发达、娱乐至死的年代具有根本上的影响力，而一旦这种结合被打破，带来的影响却是极具深远意义的。美国总统布什当然不愿意看到《华氏911》在美国的上映，他也的确动用自己的影响力，让原计划在美国发行影片的公司放弃了计划。但是就在影片在法国戛纳公开的一刻开始，无数的美国网民就通过BitTorrent获得了这部电影，并对他们的总统进行嘲笑。连世界上最有权力的总统都无可奈何，这也许就是BitTorrent所具有的无法遏制的力量。对于这个日益商业化和权力集中化的现代社会，这种力量是如此的惨淡，却又如此的珍贵。可惜的是，很多人都没有意识到这一点，所以它们还是在面临着无穷的大棒和招安。

其实不仅仅是P2P，对于崇尚创新和挑战权威的软件行业来说，如何面对招安，都是需要谨慎思考的。在中国，已死的网络蚂蚁（Netants）和奄奄一息的Foxmail告诉我们，要做的还有很多。

The New York Times **Archive**

NYTimes.com Go to a Section Log In - Register Now

E*TRADE FINANCIAL SEARCH NYT Since 1981 Search TimesSelect FREE 14-DAY TRIAL!

<Back To Results

TimesSelect Archive

FREE PREVIEW Sign In to E-Mail This

Warner Bros. to Sell Movies Using the Software of Pirates

May 9, 2006, Tuesday
By JULIE BOSMAN AND TOM ZELLER JR. (NYT), Business/Financial Desk
Late Edition - Final, Section C, Page 3, Column 1, 892 words

*Please Note: Archive articles do not include photos, charts or graphics. More information.

CORRECTION APPENDED

DISPLAYING FIRST 50 OF 892 WORDS -Warner Brothers plans to announce today that it will make hundreds of movies and television shows available for purchase over the Internet using BitTorrent software, which is widely used to download movies and other copyrighted material illegally. The agreement between Warner Brothers and BitTorrent is an unusual deal between...

Correction: May 10, 2006, Wednesday An article in Business Day yesterday about a deal between Warner Brothers and BitTorrent to sell movies and television shows online referred imprecisely to the results of a study commissioned by the Motion Picture Association of America: It found that in 2005, movie studios lost $2.3 billion to online piracy, not to piracy in general.

To read the rest of this archive article, upgrade to **TimesSelect** or **purchase as a single article**.

《纽约时报》：华纳兄弟要利用“软件海盗”卖电影了

用它的眼睛创造世界
导期6款入门DV评析

回到5年前，拥有一台DV（数码摄像机）还是一种奢侈的消费，当你拿着DV拍摄时，经常会有人带着羡慕的目光问“你是摄像师吗？”。

而现在，当你走在某个景区里，你会惊奇地发现周围的DV并不比DC（数码相机）少，技术的进步带给我们更好的产品、更低廉的价格，我们真真切切走进了一个数字影音时代，而最重要的是，当你按下DV的录像键时，你自己已成为数字影音的创造者而不是简单的欣赏者。这正是DV最大的魅力所在——创造性。

现在拥有这样一个创造性“工具”，对于绝大多数人而言只是选择问题，而入门级产品往往最引人注目，并不仅仅是因为价格，它们通常代表了贴近大众的主流技术以及发展潮流，同时消费者在入门级DV身上投下的疑问也最多：它们能满足普通老百姓需要吗？用DV摄像操作会不会很复杂？DV可像DC一样拍照吗？拍摄的影像是否需要电脑后期处理？……

我们选择了近期推出的几款入门级DV，它们身上所承载的技术以及体现出的潮流趋势具有相当代表性，希望通过对它们的评析让读者朋友对入门DV有一个直观和清晰的了解，解答一些疑惑。当然，如果能从这几款产品中找到自己中意的产品自然更好，我们的评测工作给读者带来直接受益是我们所乐于见到的。

便捷时尚——JVC GZ-MG31AC



作为习惯了使用DV录像带的笔者来说，看到被紧紧密封的侧面还真是不习惯，很有拧开螺丝的冲动，而且深为JVC GZ-MG31AC怎样保证长时间连续录像而困扰。作为一款成熟的硬盘DV产品，它安装的30GB硬盘为用户提供了7～8个小时（最高图像品质）的录像时间，相当于七八盘普通DV录像带，这给用户相当大的自由度，基本可满足一次短期旅行的需求而不必使用电脑进行存储。

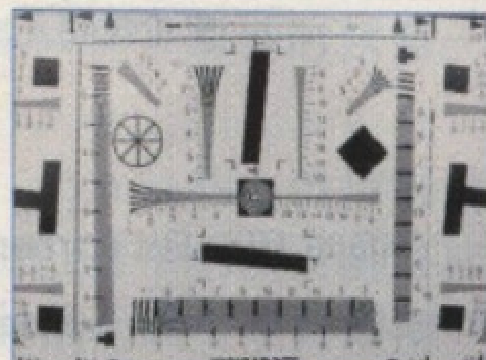
由于采用内置微硬盘不需要考虑录像带的空间，因此JVC GZ-MG31AC显得有些短粗，除了拍摄需要的几个键以外，大部分控制和设置键在液晶屏的覆盖下，当然因为没有安装取景器，因此拍摄时必须打开液晶屏，这些键也是触手可及的。它在控制键中使用了5向导航键，操作比较方便。

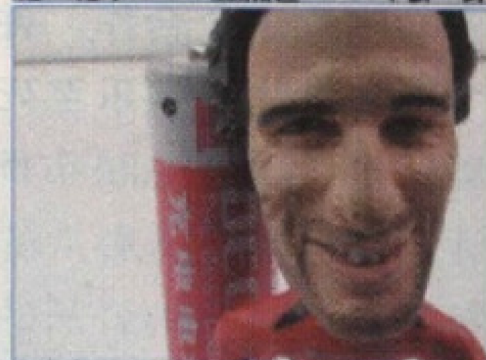
JVC GZ-MG31AC拥有的32倍变焦让它可摄录到更远更细微的景物，不过其图像略有颗粒感，不是很锐利，但是在拍摄近景的花草时其色彩却表现得相当艳丽，甚至感觉有一定的过度渲染。在静止画面拍摄中我们看到其微距表现比较好，而广角端的变形还是比较明显的，它支持640×480分辨率拍照，意义并不大，不过它可无限制地快速连拍图片，在一些应用中还是很有用的。

我们看到这款产品有16：9的设置，但这个规格拍摄的图像并不是真正的16：9画面，而在回放16：9图像时还出现了变形的现象。



JVC的录像效果，色彩不错，但整体画面发虚，不够锐利





镜头广角端有很明显的变形，微距距离大约为5cm

传感器像素： 80万像素
变焦倍数： 32倍光学变焦/800倍数码变焦
传感器类型： 1/6英寸CCD传感器
镜　　头： 2.3～73.6mm(焦距)/F2.0～F4.5（光圈）
LCD液晶屏： 2.7英寸，支持16：9模式
尺　　寸： 109mm×68mm×69mm
存储介质： 30GB 1.8英寸硬盘/SD卡
电池容量： 专用锂离子电池
水平解像度： 520线
取 景 器： 无取景器
夜摄功能： 支持夜摄功能
录音系统： 16比特PCM数码立体声，内置麦克风
静态图像分辨率： 640×480
接　　口： USB 2.0、S-VIDEO、AV接口
重　　量： 340g
参考价格： 5300元
咨询电话： 021-61156262



■迪台实验室 别理我、鏖之?、狂暴鸭

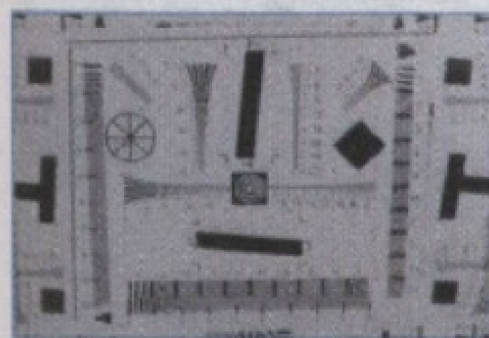
入门DV也宽屏——佳能MV960


录像画面不够锐利，色彩较为平淡，在一些物体边缘有紫边现象



佳能对市场的判断无疑是宽屏，宽屏，宽屏。作为一款入门级产品，佳能MV960最显眼的就是其宽屏拍摄能力。因为使用了特殊的磁带从下方安装的方式，它的厚度明显较小，整体流线型更加明显。不过其电池安装方式也很特殊，让人感觉似乎是并不配套的产品，电池槽上方留有较大的空隙。这款产品的控制键相对较少，操作很方便，不过5向导航键位于液晶屏下，很多操作都是眼睛不离取景器来完成，必须打开液晶屏，多少显得不太专业。而向下开启的磁带舱盖，也让人有些担心，一旦误触开启按键造成舱盖开启，磁带会直接掉下。

这款产品拍摄的画面一般，色彩略显干涩，因为采用了电子防抖措施，因此非专业用户手持拍摄时也不会产生明显的抖动，只是在最长焦段和变焦后有几秒钟的画面整体伸缩。MV960使用照相功能时会自动转为4：3画幅，分辨率也会提升为1024×768，它拥有很出色的微距能力，而在广角端的形变也在可接受的程度之内。比较特殊的是，这款产品采用大变焦的同时，变焦速度非常慢，因此从长焦到广角所需时间比较长。




镜头广角端有一些变形，微距距离仅有1cm

传感器像素： 80万像素
变焦倍数： 25倍光学变焦/1000倍数码变焦
传感器类型： 1/6英寸CCD传感器
镜　　头： 2.6~65mm（焦距）/F1.8~F4.4（光圈）
LCD液晶屏： 2.7英寸，16：9
防抖功能： 电子防抖
尺　　寸： 115mm×49mm×92mm
存储介质： DV磁带、MiniDV磁带/SD卡、MMC卡
电池容量： 专用锂离子电池
水平解像度： 625线
取 景 器： 彩色
夜摄功能： 支持夜摄功能
录音系统： 12/16比特PCM数码立体声，内置麦克风
静态图像分辨率： 1024×768
接　　口： USB 2.0、IEEE 1394、AV接口

重　　量： 380g
参考价格： 3740元
咨询电话： 95177178



进阶产品，表现出色——佳能MVX430


录像的色彩和分辨率都相当不错

传感器像素： 133万像素
变焦倍数： 18倍光学变焦/720倍数码变焦
传感器类型： 1/5英寸CCD传感器
镜　　头： 3.0~54mm（焦距）/F1.8~F3.3（光圈）
LCD液晶屏： 2.7英寸，16：9
防抖功能： 电子防抖
尺　　寸： 109mm×57mm×77mm
存储介质： DV磁带、MiniDV磁带/SD卡、MMC卡
电池容量： 专用锂离子电池
水平解像度： 625线
取 景 器： 彩色
夜摄功能： 支持夜摄功能
录音系统： 12/16比特PCM数码立体声，内置麦克风
静态图像分辨率： 1152×864
接　　口： USB 2.0、IEEE 1394、AV接口

重　　量： 370g
参考价格： 4150元
咨询电话： 95177178


镜头广角端有一些变形，微距距离1cm

尽管从价格上看，佳能MVX430和MV960非常接近，但更大的CCD尺寸、更高的像素数，有明显差异的镜头设计，让两者出现了不小的差距。MVX430同样是一款宽屏DV，从外观上看更加平实，不过后方却集成了几乎所有的控制键，基本上所有按键都在右手的控制之下，可在不改变机器和视线的情况下进行调整。其背部为按键区，因此电池被安装在液晶屏覆盖下，这种设计较为特别，让人比较担心的是，这种方式无法直接采用更大体积电池，因此不太容易通过单纯加大体积获得更高容量电池，以取得更长的拍摄时间。

MVX430拍摄的画面较为精致，色彩饱满，成像锐利，和MV960的鲜明对比是它变焦较小，但速度较快，很容易调整，它使用照相功能时也会自动转为4：3画幅，其分辨率提升为1152×864，其微距能力相当不错，加上像素数较高，因此拍摄的照片还是比较清晰的。在广角端的照片略有变形，不过基本在可接受的范围内。

名词解释

1.CCD/CMOS：DV的感光原件，镜头后面的光线采集者，它的尺寸、性能很大程度上决定成像的质量，入门级产品大多采用1/6或1/5英寸CCD，像素在80～130万之间。

2.3CCD：通过3块CCD分别采集R（红）、G（绿）、B（蓝）三原色信息的设计，它在色彩饱和度、动态范围以及解析力上都比单CCD设计强很多，不过它只出现在高端机型上，售价不菲。

3.防抖系统：分为电子防抖和光学防抖，应用在入门产品身上的主要是电子防抖，它的原理是通过内置感应器的感应，对画面总像素进行调整，其效果比光学防抖差，但实现成本低廉。

4.光学变焦/数字变焦：光学变焦靠镜头里的镜片移动来实现，素质有保障，数字变焦相当于裁切画面，实际上是用质量换便利，没有实际意义。主流DV的光学变焦一般在20～30×之间，基本能满足日常需求。

5.夜摄功能和最低照明度：从原理上讲，夜摄包括红外夜摄和彩色夜摄两种，前者是让CCD只采集红外光线（非可见光）并成像，不过该功能曾引起较大争议（主要争议在涉及"偷拍""个人隐私"等方面），后者通过延长CCD曝光时间来得到可视的图像，应用范围广泛。最低照明度是DV感光能力的体现，单位是流明（Lux），这个数值越低越好。

6.16：9：想让你拍摄的视频在宽屏LCD上完美显示吗？那就选购一款16：9拍摄比例的DV吧，它的工作原理和早期4：3比例产品没有任何区别，就是画面长宽比例调整后变成宽屏了。

7.拍照功能：既然有镜头有电子感光元件，拍照功能自然也就有物质条件了。绝大多数DV都有静态拍摄能力，虽然效果和DC有较大差距，但至少可留下画面，算是附加的功能，也有部分高端DV号称自己的拍照功能接近或达到DC，实际上与价格相近的DC仍有明显差距。

低端入门——索尼 DCR-HC21E

在索尼庞大的DV阵营中，去年推向市场的DCR-HC21E因其售价与硬件指标等缘故，被定位于面向初学者的入门产品。采用传统MiniDV磁带为存储介质，最长录制时间被硬性限制在60分钟（最高图像品质下），标配电池NP-FP30的续航时间刚好可满足一盘DV带的录制过程，搭配相对"协调"，但长时间外出使用稍感不够。



横向机身设计的DCR-HC21E，外壳色泽处理截然不同：

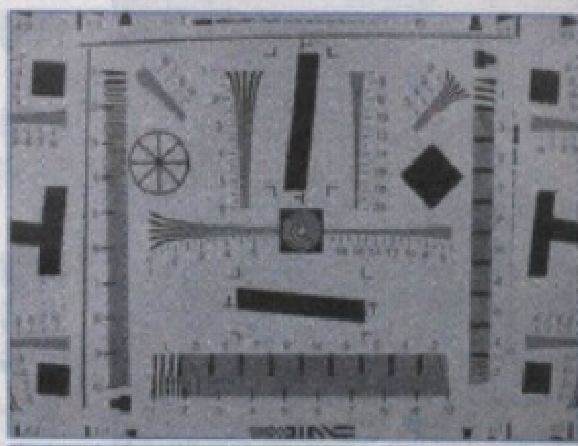
传感器像素：80万像素
变焦倍数：20倍光学变焦/800倍数码变焦
传感器类型：1/6英寸CCD传感器
镜　　头：2.3～46mm（焦距）/F1.8～F3.1（光圈）
LCD液晶屏：2.5英寸，12.3万像素混合型轻触式液晶屏
尺　　寸：55mm×90mm×112mm
存储介质：MiniDV磁带
电池容量：NP-FP30锂离子电池
水平解像度：520线
取 景 器：电动取景器（黑白）
夜摄功能：支持夜摄功能
录音系统：16比特PCM立体声，内置麦克风
拍照功能描述：静态图像分辨率为640×480
接口：USB 2.0、S-VIDEO、1394火线接口

重　　量：460g
参考价格：2980元
咨询电话：800-810-9000

右侧的手持部分为深灰色细磨砂塑料材质，其内部便是向下开启的磁带舱；左侧的显示操控区则是具有强烈金属质感的亮光银，可横向90度、竖直270度旋转的2.5英寸触摸式液晶屏幕隐藏在此。屏幕色彩表现中等，画面有明显的颗粒感，覆盖其上的防反光镀膜易于留下使用者的指纹。HC21E的控制区域主要集中在机身右后方，单手持机时大拇指可完全进行操作过程。模式旋转按钮和T形变焦杆符合索尼的一贯作风，只是录制键与旋转拨盘之间空隙较小，时有误触的情形发生。


HC21E的录像效果，在广角端成像良好，但逆光拍摄时会出现严重过曝的情形

拥有20倍光学变焦能力的卡尔·蔡司（Tessar）镜头可谓此机的亮点，但产品的定位极大限制了镜头性能水平的发挥。色彩还原黯淡，图像缺乏锐利度。全自动模式在逆光下拍摄出来的图像整体泛白，画面严重过曝，在使用过程中需要注意。长焦端与广角端的表现中规中矩，没有特别突出的地方。分辨率为640×480的照片模式实属可有可无，不过防抖动功能与夜间摄像模式对用户来说较有实际使用意义。所附带的"VCD速易通"Picture Package软件解决了图像转录的问题，易用性颇高。



静态拍摄广角端变形明显，微距能力一般

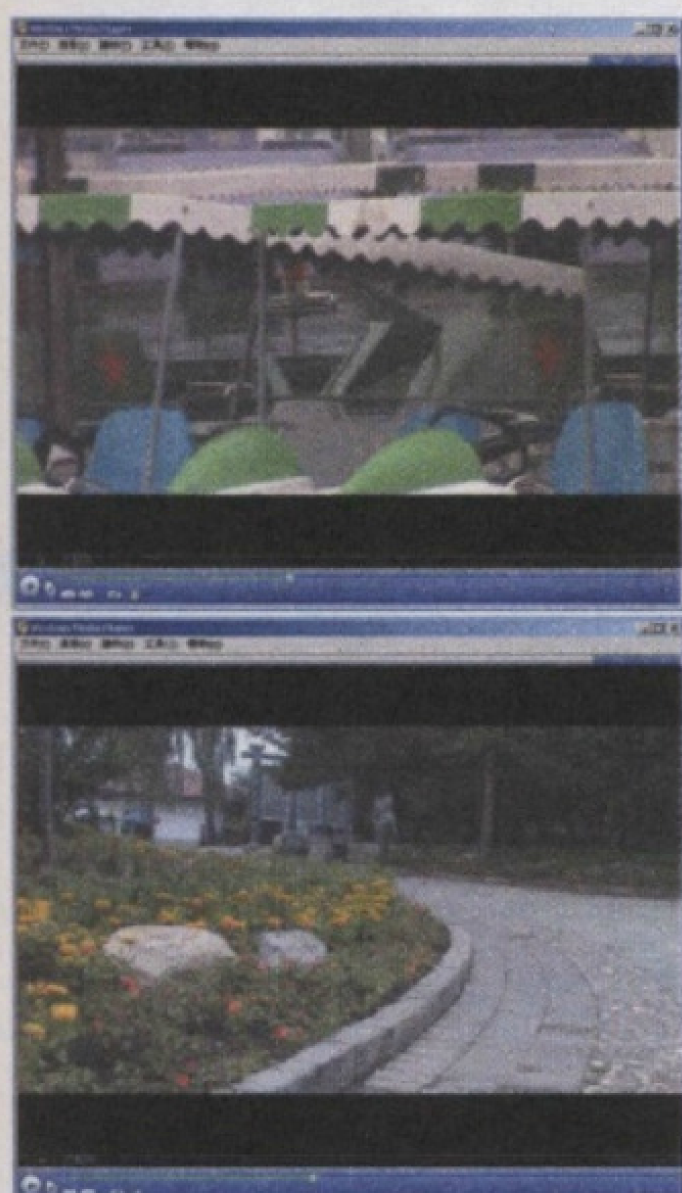
宽屏制作者——索尼 DCR-HC43E

传感器像素：107万像素
变焦倍数：12倍光学变焦/480倍数码变焦
传感器类型：1/5.5英寸CCD传感器
镜　　头：3.0～36mm（焦距）/F1.8～F2.5（光圈）
LCD液晶屏：2.7英寸，12.3万像素混合型轻触式液晶屏（支持16：9显示模式）
尺　　寸：55mm×90mm×112mm
存储介质：MiniDV磁带、Memory Stick Duo记忆棒
电池容量：NP-FP50锂离子电池
水平解像度：648线
取 景 器：电子取景器（彩色）
夜摄功能：支持夜摄功能
录音系统：16比特PCM数码立体声，内置麦克风
拍照功能描述：静态图像分辨率为640×480（4：3）/1152×648（16：9）
接　　口：AV接口、S-VIDEO

重　　量：470g
参考价格：3550元
咨询电话：800-810-9000

外形与DCR-HC21E如出一辙的DCR-HC43E，是索尼为中低端设计的主打机型。内部设计与硬件指标均有一定层次上的提高。最明显的变革莫过于HC43E支持16：9的摄像与拍照模式，2.7英寸触摸式液晶屏也随之提高为同时支持16：9与4：3显示模式（屏幕旁设有按键用来切换不同显示模式）。在采用MiniDV磁带为主要存储介质的同时，DCR-HC43E额外提供了对Memory Stick Duo记忆棒的支持，旋转拨盘与指示灯处均增加了相应的标识，但也使用户多了一笔不小的投资，原因在于照片仅能记录在记忆棒中。DCR-HC43E可拍摄分辨率为640×480（4：3）与1152×648（16：9）的照片可满足一般使用需求。

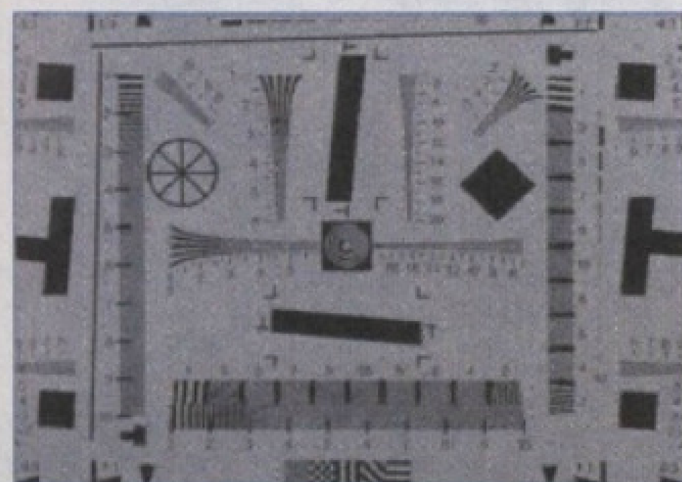




HC43E的录像效果，广角端边缘部分明显发虚。色彩与光源的控制较为理想

为拉开产品线，HC43E在取景器上也作了小小的升级，由21E的黑白升级到0.3英寸彩色取景器，其余部分并无变化，只可向后伸长无法进行角度的调整，屈光度调节按钮依旧生硬，微调能力较差。拍摄、拍照的操作方式没有进行改变，简单易上手。

12倍光学变焦与480倍数码变焦的卡尔·蔡司（Tessar）镜头，虽在指标上有所下降，但成熟的技术更能发挥相应的硬件水平。107万像素的1/5.5英寸CCD略微显小，但采用了16：9宽屏拍摄模式，使拍摄视角增宽约14.3%，提高了33%左右的图像解析度。在进行导出时，需尽量使用索尼附赠的软件，否则会出现16：9的视频被压缩成4：3模式。HC43E实际成像能力不错，可较真实地还原色彩，变焦慢与夜视模式下对光源的处理是需要改进的地方。机身底部的特殊接口可扩展原厂基座，用以增加电池与外部接口，弥补小体积机身的缺憾。





静态拍摄实际表现尚可，微距有待提高

一句话谈保养

1.保持机器洁净和干燥，特别是南方用户，不要在高温、高湿度情况下使用DV。

2.磁头用长棒棉签沾取无水酒精轻轻擦拭，然后用干棉签再清洁一下即可，除非非常脏，否则尽量不要用清洁带。

3.尽量选购锂电池产品，充电时尽量使用座充，如果是镍氢电池，注意将电力耗尽以后再充。

4.保持DV带工作状态，有松弛现象应该拉紧，长时间放置后应该适当使用一下，因为它是和磁头直接接触的，所以要特别注意防尘。

5.不要直接用嘴对镜头哈气并擦拭镜头，也不要尝试用酒精等有机溶剂，最好的保持洁净的方法是使用UV镜并盖好镜头盖，“橡胶气吹”永远是第一清洁工具。

产品局部细节展示

JVC GZ-MG31AC





大部分功能设置键隐藏在液晶屏下



和机体相比，它的镜头大得夸张



DV带舱开启后，DV带的出口方向向下，很容易直接掉下来

佳能 MV960





特殊的电池安装位置



电池舱的空隙并非是采用了不合适的电池





尾部的大量控制键

佳能 MVX430

SONY DCR-HC21E


伸长的取景器，可外接闪光灯的热靴被塑料盖很好地保护着


隐藏在保护盖下丰富的外部接口




主要控制区域，方便单手操作

SONY DCR-HC43E


在机身前方的记忆棒接口


主要操控区域，较21E来说无明显的区别




机身底部可额外扩充底座的插槽与DV卡带舱

SONY DCR-DVD605E


2段式快门键可操作区域较小，并取消了热靴




向上开启的关盘仓


主控区受限于机身，位置发生了一些变化

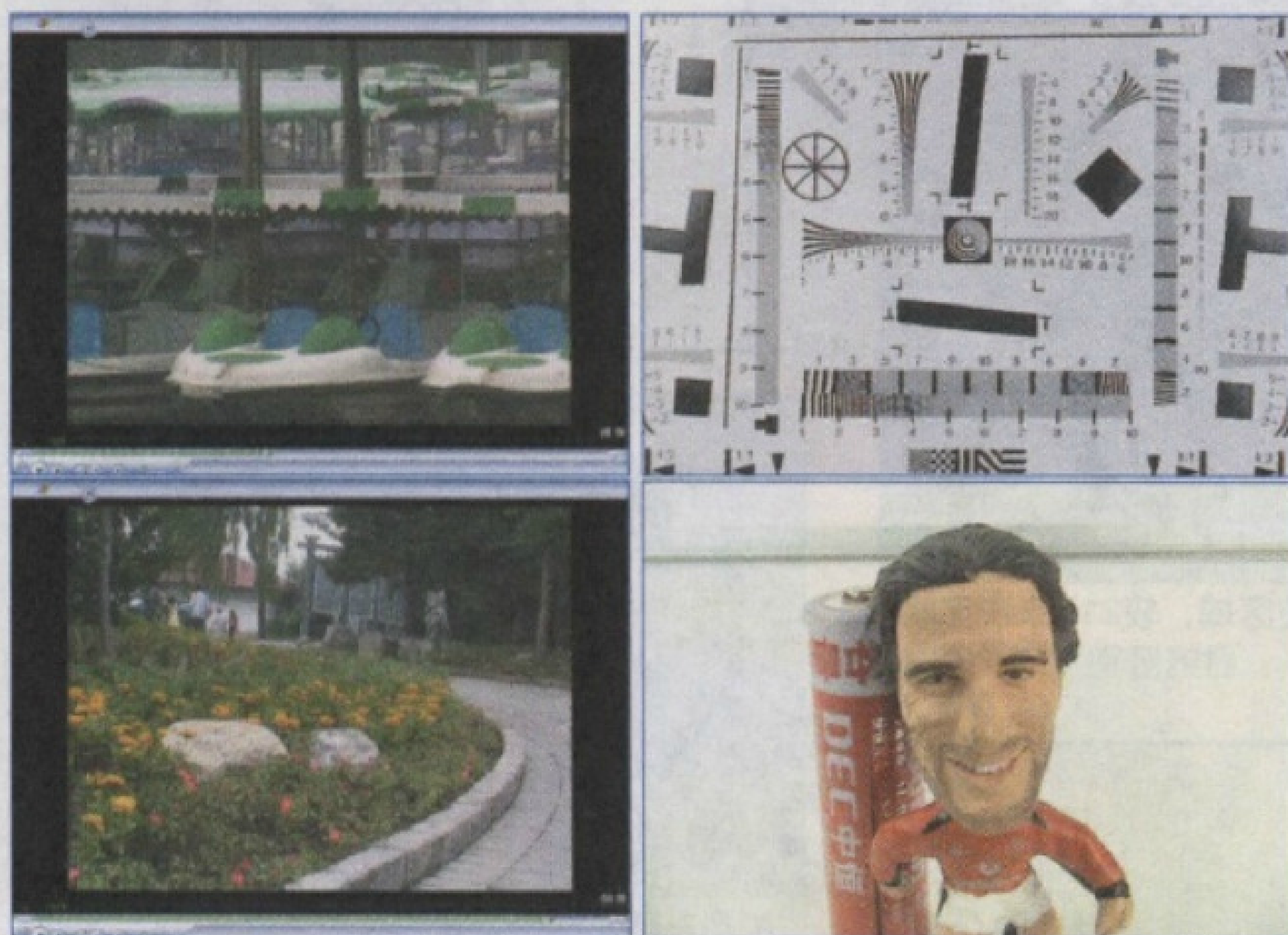
容无止境——索尼 DCR-DVD605E

无论是采用MiniDV磁带还是硬盘为存储介质的DV摄像机，存储成本与存储空间的大小总是难以平衡，而索尼DVD605E这样直接以光盘为载体，在影像存储上则有着无可比拟的先天优势。8cm DVD-R/-RW/+RW盘片体积小巧，携带方便，录制在光盘上的文件格式为经过简易压缩过的MPEG-2，可直接使用电脑上的DVD光驱进行读取。因其此特性，机身上仅剩下一个AV接口。在实际使用时，DVD605E对盘片较为挑剔，对非索尼原装耗材，时常会有提示，并伴随光盘报错的情形。在录制DV之前，光盘平均预读取时间长达14秒，对喜欢抓拍生活瞬间的用户来说，这可不是什么好消息。

传感器像素：80万像素
变焦倍数：20倍光学变焦/800倍数码变焦
传感器类型：1/6英寸CCD传感器
镜　　头：2.3～46mm（焦距）/F1.8～F3.1（光圈）
LCD液晶屏：2.5英寸，12.3万像素混合型轻触式液晶屏
尺　　寸：56mm×88mm×129mm
存储介质：8cm DVD-R/-RW/+RW盘片
电池容量：NP-FP50锂离子电池
水平解像度：520线
取 景 器：电子取景器（彩色）
夜摄功能：支持夜摄功能
录音系统：Dolby Digital 2声道，内置麦克风
拍照功能描述：静态图像分辨率为640×480
接　　口：AV接口

重　　量：507g
参考价格：3580元
咨询电话：800-810-9000

采用卧式机身设计DVD605E，为能容纳光盘体态略显臃肿，但整体线条流畅自然。右侧手持光盘舱部分为灰色细磨砂质感的塑料材质，余下部分被粉饰成金属质感的亮银色。主控制区域集中在舱位后部，模式旋转按钮和T形变焦杆的基本配置依就没有变化。夹在二者中间的是两段式拍照快门键：半按自动对焦、全部按下是拍照。配备的触摸式液晶屏幕与HC21E相差无几，不再敷述。



HC21E的录像效果，色彩表现一般，画面略显干涩

静态拍摄广角端与微距，各方面表现尚可，既没明显优点，也无明显缺陷

25mm的卡尔·蔡司（Tessar）镜头，具有20倍光学变焦、800倍数码变焦能力。1/6英寸CCD传感器动、静态实际成像有效像素均为40万，稍显偏低。实际拍摄中：静态图像缺乏层次感，细节表现较差，在变焦后可明显看出图像亮度的变化；视频时色彩还原能力一般，对颜色鲜艳的景物不能很好地控制，常过度渲染，在广角端清晰度有所欠缺，对不同亮度的光源反映明显，夜间拍摄能力有待提高。

DV选购的四点注意

在这样一个网络时代，用户在选购产品前往往会查阅大量信息，从产品资料到用户体验，这里我们抛弃长篇大论的方式，将一些DV选购过程中所需要注意的要点浓缩提炼，希望能给大家一些帮助。

1.DV不是DC，动态有别于静态

第一次选购DV的消费者往往有很高的期待值，结果拍摄以后大失所望，究其原因，他们错把DV比DC。人类在观察动态画面时大脑所接受的信息更多来自事件而不是画面中的物体本身，反之，对静态画面的观察则把大部分注意力集中在物体本身，所以在摄影和摄像发展伊始，两者对画质的追求并不在同一等级上。而技术上，动态画面记录数据量远远大于静态画面，折中考虑，设计上必须有妥协，举个实例，最高素质的高清电影视频，其像素数也不过200万（1920×1080）左右，有谁见主流顶级数码相机像素是200万？所以，千万不要用DC的标准去衡量DV，两者无论是用途还是技术特点，都不一样。

2.光学组件和电子组件一样重要

从工作原理来看，DV就是一个把光学信号转换为数字信号的机器，两个最重要的部件就是采集光学信息的光学组件（镜头）和进行数字转换的电子组件。它们相互制约相互影响，只有合适的组合才能完全发挥各自功效。有些DV电子组件性能出众，宣传资料上标明拥有很多功能，但镜头素质低下，甚至只有部分焦段表现正常，这种情况下，就算电子组件再强大，也不能弥补（光学）硬件上的劣势，效果自然不会好。

结论

夏日的酷热没有影响我们对本次DV评测的热情，工作完成以后，几位参与评测的工程师都开始考虑选购一部入门级DV了。

虽然相对影视、图片、电视台等传媒DV并不算特别大众化，但它小范围（家庭、朋友）的传播方式正变成一种流行和时尚，便利、娱乐性强、小型化以及相对低廉的成本是其成功的原因，这些特性在本次测评的几款产品身上都得到体现，作为近期推出的新品，的确具有相当的代表性。

几款产品的易用性都比较好，和早期产品相比，无论界面还是操控都更贴近普通用户，就算是第一次使用DV，也能很快上手，轻松拍摄，这实际上是扩展了用户群体。当然，如果涉及编辑、后期处理，用户还需要一定软硬件基础知识，而且部分功能（如宽屏影像）需要原厂软件才能实现，对于那些没有电脑或对视频软件不甚了解的用户，直接接驳电视是最方便的观赏方式。

硬件方面，来自镜头的改进令人瞩目，更大的光学变焦（25×、32×）让用户可拍摄到更远位置的影像，电子防抖也开始走向普及。另一个重要特性是宽屏模式的加入，送测产品中有3款均以宽屏为基本拍摄模式，我们相信随着时间的推移，宽屏迟早会取代传统的4：3模式成为绝对主流。送测产品中来自JVC和索尼的硬盘式DV以及DVD刻录式DV也带给我们不同的体验，不过相对处于主流地位的MiniDV磁带记录方式，它们或多或少显得稚嫩了一点，成本也明显较高。

从本次评测来看，DV的发展正处于一个从量变到质变的积累过程，低端DV的普及并不是简单的价格下调，更多反映的是影像技术的成熟。平心而论，低端新品的指标更新，并没有触动到核心的硬件改进（例如感光原件的尺寸，依然保持1/6～1/5.5英寸大小），像3CCD、光学防抖、高清影像拍摄等影响最终成像的重要指标还没有出现在低端机型上，它们的设计、制造难度还相对较大，虽然可带来更好的影像质量，但总体来说还没有成熟到可普及的阶段，因此量的积累还需要相当长的一段时间，让我们一起耐心等待。

对于那些喜欢尝新的读者朋友，现在选购一款入门级DV同样也是适宜的。绝大多数情况下记录的乐趣是来自内容而不是"XXX线的分辨率"，就大家关心的图像质量而言，普通应用基本足够，3000～4500元（甚至更低价位）并不比DC贵出多少。而关于品牌问题，几个大厂商都具有各自特点，相对而言索尼和佳能实力最为雄厚，产品性能较高，表现稳定，当然价格也是较高的，而其他几个厂商如JVC、松下，则性价比更突出一些，如何选择，则是萝卜白菜各有所爱。另外提醒读者，产品的售后服务、相关配件的选购也是需要考虑的因素。希望本文能给读者一些有用的信息和建议，在选购入门级DV时买到称心如意的产品。P

3.不要忽视配件的选购

和DC一样，DV的配件可谓花钱大户，而且还是必需品。首先是DV带，全称是MiniDV，常见的品牌有索尼、松下、TDK、JVC……，真货价格从20～50元不等，一分钱一分货这一潜规则依然有效，我们建议选购高品质DV带，毕竟是耗材。其次是电池，原厂电池价格不菲，质量最好，国产品牌电池价廉物美，在经济不宽松的情况下可考虑选购两块国产电池作为备用。为镜头配一块UV镜可起到保护作用，建议选购肯高多层镀膜UV，价格不高，效果不错，三角架属于可选配件，虽然携带不便，但稳定效果绝对是手持所不具备的，考虑到DC也能使用，值得投资。广角镜、增倍镜、CPL（圆偏振镜，消除物体表面反光）、灰镜（降低入射光强度）都是加在镜头前面的增效工具，可适当根据用途选购。

4.IEEE 1394卡的选购

几乎所有的DV都采用IEEE 1394火线接口，电脑必须具备相应接口才能采集数据。具备基本功能的1394卡并不昂贵，100元左右即可买到品牌产品，它们只具备1394数据传输功能，有些主板也集成有1394接口，性能上稍差一些，但也可使用，如果预算紧张，不妨选购这样的产品。另一类1394卡应该被称为（硬件级）视频采集卡，它们除了1394数据传输功能外，还能进行视频数据的压缩处理（MPEG-2/MPEG-4等格式），通常附赠大量软件，对减轻处理器负担、保证处理工作流畅性有很大的帮助，但此类产品价格一般都在千元左右，比较昂贵，可是会给用户带来不少方便。

后生可畏还是老到杀手？



- 机身防抖、超声波除尘和千万像素CCD的组合很有竞争力
- 完全兼容美能达镜头体系，使用性能出色
- 细节设计和后期处理软件有待提高
- 性价比很高的入门级数码单反，对同级别产品具有全方位的优势

感光元件：	1020万23.6mm×15.8mm原色CCD
显 示 屏：	23万像素2.5英寸低温晶硅TFT
ISO：	80/100/200/400/800/1600
快 门：	电子控制，纵向式焦平快门1/4000秒～30秒快门、B门
闪光同步：	1/160秒
连拍速度：	每秒3张
机身防抖：	Super SteadyShot
存储介质：	CFⅠ/Ⅱ、MS Duo/Pro Duo
尺 寸：	133.1mm×94.7mm×71.3 mm
重 量：	945g（实测，含套机镜头/背带/CF卡）
附 件：	软件光盘/USB数据线/操作手册/快速使用指南/充电器/视频输出线/MS→CF适配器
售 价：	待定
咨询电话：	800-820-9000

在收购柯尼卡美能达光学部门后，2006年6月8日，包括α100机身、21款镜头及附件在内的索尼α数码单反系统在中国登场亮相。这样，索尼成为继柯达、尼康、富士、佳能、适马、宾得、柯美、奥林巴斯、三星后，第10个涉足消费级数码单反市场的厂商。

α100首次在入门级机身中引入了千万像素感光元件，辅以柯美机身防抖和超声波除尘两大技术，对其他品牌同级数码单反具有极大的杀伤力，尼康包括D200、D70s在内的多款产品立即大幅降价。我们在第一时间拿到了α100单头套机样品并进行测试，让我们来看看索尼第1款数码单反相机的表现！

机身和操控

α100采用黑色机身（银黑相间的机身只在日本销售），在外观上和α5D非常像，但个头稍大，不过由于机身大部分采用工程塑料打造，因此净重仅为545克，只比最轻的数码单反佳能350D稍重。

α100仍然采用双转盘、单拨轮设计，但左肩转盘功能作了巨大改进，加入了测光、闪光、对焦、ISO、动态范围、色彩效果。不过，笔者认为色彩效果的使用概率太低，将其换为更常用的拍摄质量或包围设定更为实用。

α100采用23万像素、2.5英寸的索尼超级晶彩屏，而且配有防反射涂层，在同级数码单反里这块屏的显示质量是最高的。取景器使用了一个可更换的橡胶眼罩，曲光度可调，使用非常舒服，球形Acute Matte对焦屏的亮度在使用中令人满意。

内置闪光灯和α5D一样，都采用手动开启、闪光指数和同步速度完全相同，不过α100似乎抬起得更高些，标称可覆盖18mm焦段，但实际使用中有轻微遮挡。依然沿袭专用的热靴和同步闪光灯接口，这对人像工作者来说不是件好事。

α100机身的一个小瑕疵是左侧按钮特别是菜单按钮较凸出，取景时容易被鼻子碰到。总体来说，相比α5D，索尼发挥了其在UI设计和人体工学上的优势，α100在外观和手感上都有一定改进，握持感觉和操作性都有一定提高。

镜头和附件

α100仍采用美能达A-Type卡口，有7个电子触点，完全兼容美能达AF镜头系统，MD卡口手动头也可通过转接环在α100上获得新生，美能达镜头的拥有者又多了一个选择。


机身上的两个转盘和热靴



背面的LCD屏幕和取景器


镜头卡口、触点和反光板

索尼为α100开发了21款镜头，其中DT18～70mm F3.5～5.6和75～300mm F4.5～5.6作为随机销售的套机头，重量级产品包括35mm F1.4 G、70～200mm F2.8 G、300mm F2.

■晶合实验室 小虫

——索尼α100数码单反相机

8 G及蔡斯提供的Vario-Sonnar T* DT16～80mm F3.5～5.6、Planar T* 85mm F1.4 ZA和Sonnar T* 135mm F1.8 ZA！

α100采用CF卡作为存储介质，同时提供一个记忆棒→CF适配器，使拥有MS Duo/Pro Duo的索尼用户不用重复投资。我们在附件列表里没有看到竖拍手柄，对手较大的用户来说，α100右侧饰皮只能放下3根手指，握持感较尼康D70s有所不如。

分辨率测试

分辨率测试采用传统的ISO 12233标板和套机镜头，焦距45mm、光圈F8、反光镜预升。中心部分分辨率为1697线，接近边缘部分下降为1597线，将镜头换成美能达AF85mm F1.4 G，相应指标为1825线和1760线。将光圈加大一档，开到F5.6，则中心分辨率为1614线，边缘分辨率为1537线。比较意外的地方是，RAW图片经过软件处理后，分辨率几乎没有任何变化，而尼康、佳能同级机型会有较大的提升。

D-Rang功能和Super SteadyShot测试

α100加入了D-Rang处理器，可精确地调节曝光平衡，有人称之为“动态范围优化”。我们在测试时发现在高反差场景下开启D-Rang后α100提供的曝光量会稍有增加，于是我们采用手动模式设定曝光，开启D-Rang后，景物暗部的细节有所增加，但相当轻微，如不锁定曝光，则差距非常明显。



上，防抖关，成像非常模糊；下，防抖开，成像较为清晰

AS机身防抖是美能达的独家技术，通过CCD轻微位移来减轻手部抖动造成的图像模糊，索尼在α100上将其名称改为“Super SteadyShot”。我们通过手持美能达AF300mm F4 G镜头进行测试，在1/60秒快门时仍可获得足够的清晰度，这个速度比1/450秒的“稳持速度”要慢2.5档，如果稍微降低标准可达到3档，基本达到厂家宣传的指标。

其他方面的测试

高ISO、长时间曝光方面，在感光度达到ISO 800后，图片里的红绿色噪点急剧增加，暗部细节损失明显，开启降噪后有一定改善，但仍不能令人满意。α100提供晴天、阴影、阴天、钨丝灯、荧光灯和闪光灯6种白平衡预设，足以满足用户需要。自动白平衡基本令人满意，但总体上看略微偏黄色。紫边控制非常出色，即使在高反差场景下也观察不到。

在测光系统上，α100采用40分区蜂窝状测光感应器，较α5D/7D的14分区提升很多。从实拍表现看，α100的矩阵测光在绝大多数场景下是非常可靠的，根据以往经验作出的曝光补偿可能会带来曝光失误。

α100保留了α5D/7D的眼启动对焦功能，只要用户眼睛靠近取景器，系统即开始自动对焦动作，这对入门用户很有吸引力，在一些抢拍场景下也可提高速度。不过该功能是通过感应取景器附近的光线实现的，因此任何物体靠近取景器都会触发自动对焦。套机镜头DT18～70mm F3.5～5.6的广角端变形很小，对焦速度相当快，成像也令人满意，但是长焦端采用最大光圈时分辨率下降较明显。

α100的文件大小控制得非常出色，最高质量的JPG大小仅为2.2MB左右（RAW格式下8MB左右）。得益于Bionz处理器，α100的回放速度非常流畅，甚至比佳能30D、尼康D200这样的机型更强悍。α100的RAW文件在Photoshop CS2更新Camera RAW到3.4后可进行处理，但色彩偏差较大。自带软件是Image Data Converter SR 1.1，功能上基本上够用。

官方标称的电池续航能力是750张，我们在2天时间里拍摄了包括长时间夜景曝光在内的530张照片，电量显示仍超过50%，这样的表现是令人满意的。

总结

作为索尼第一款数码单反产品，α100显示出了优秀的整体性能和强大的潜力。α100的JPG图像质量在同档次产品中可谓一枝独秀，但索尼也没有给后期处理留下太多空间，显然它更多地考虑到消费级DC用户的使用习惯。虽然在细节设计、后期软件研发功力上，索尼和尼康、佳能、富士相比仍显稚嫩，但索尼拥有蔡斯镜头的支持、CCD防抖、超声波除尘的独到技术及自身对消费级市场的开发经验，α系统在入门级数码单反市场上有向任何对手叫板的资本。

（更多测试样张见本期第24页）

命运多舛

MicroSoft Office传奇

■广东 GZ



目前看来，微软的Windows是个人用户的首选系统，而Office也是装机必备软件，当然微软也因此狠狠地赚了不少钱。正如Windows拥有传奇的历史，Office的发展也并不简单，有很多有趣或有意义的故事。说起Office的故事，人们恐怕会想起那部苏联影片《办公室的故事》，不打不相识的爱情冷幽默一扫传统，矛盾冲突又最终和谐充满哲理，精彩的故事堪称经典。不过这里要讲述的是微软办公应用软件MS Office System，关于它的故事也同样绚丽多姿可称传奇。

一、电子表格之祖——VisiCalc

自从个人电脑在车库诞生以来，很长一段时间内都只能作为爱好者的电子玩具，无论是对于家庭还是企业，缺乏实用性应用软件而又昂贵的个人电脑一无是处。情况一直到1977年Apple II 问世才得到了逆转，不仅一年间Apple II 的售价从3000美元滑落到1500美元（**图1**），更重要的是



图1：Apple

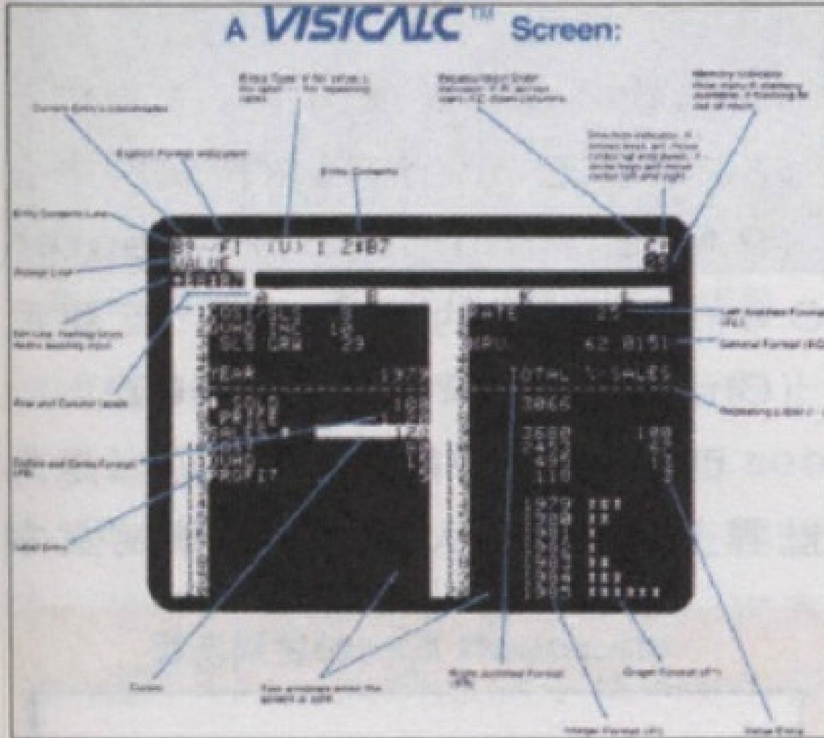


图2：VisiCalc宣传画

Apple II 能执行电子表格软件之祖——VisiCalc（**图2**）。许多用户仅仅是为了VisiCalc而购买Apple II，到1980年有超过2万台Apple机主要应用于电子表格软件VisiCalc，这个比例占到Apple公司总销量的20%，到1983年初时VisiCalc的销售量更是一举突破了50万套，这是计算机历史上第1次软件带动硬件销售，也揭开了个人电脑商用软件历史的序幕。

VisiCalc的设计者是丹·布莱克林（D.Bricklin），1969年他进入麻省理工学院（MIT）学习数学和计算机时，认识了鲍勃·佛兰克斯通（Bob Frankston），即后来VisiCalc代码的实际编写者（**图3**）。由于认定编程



图3：Bricklin和Frankston

变得越来越简单会导致未来不需要专业程序员，担心失业的布莱克林在工作一段时间后，决定进入哈佛商学院就读来改变职业生涯，始料不及的正是这个决定产生了电子表格软件VisiCalc。商学院当然少不了账目计算和表格统计的教学内容，于是大黑板上行和列构成的巨大表格，每个单元格的惯例计算激发了布莱克林的灵感，利用学校的DEC电脑他编写了VisiCalc的程序雏形。这个小程序尽管还是十分简陋的行列线表格，却解决了财务计算电子化的主要障碍，当单元格的数据变化后关联的单元格数据自动计算汇总。这个设计提供了一种通用的财务计算模式，人们不再需要为不同计算公式而重新编写程序。布莱克林的程序得到了商学院教授的欣赏，但由于大型机上已存在财务分析软件，他们建议布莱克林在个人电脑上寻求出路。布莱克林从没接触也没有能力购置个人电脑，于是教授们为他介绍联系软件公司，当然肥水不流外人田，他们找到了同是哈佛商学院的毕业生唐·费尔斯特拉（Dan Fylstra）的Personal Software公司。费尔斯特拉马上意识到这个简陋小程序潜伏的巨大商机，于是他慷慨地借给布莱克林一台Apple II 电脑，这就是布莱克林首先为Apple-Dos操作系统开发VisiCalc的原因。不是对Apple II 情有独钟，也没有任何技术方面考虑，仅是因为他没有Commodore Pet（**图4**）、没有RadioShack TRS-80（**图5**），只有一台借来的Apple II 电脑。



图4：Apple 2同时代名机Commodore pet



图5：Apple 2同时代名机RadioShack TRS-80

为了开发VisiCalc，布莱克林拉来了麻省理工的老朋友佛兰克斯通一起合作，并成立了Software Arts公司，布莱克林负责程序设计、设定功能和性能，佛兰克斯通则撰写实际的代码。VisiCalc的主要构造并不复杂，将画着纵横交错的空表格搬上屏幕，在屏幕上方横着标记A、B、C、D等，竖着标记1、2、3、4等，每个格子即被定位为A1、A2……、B1、

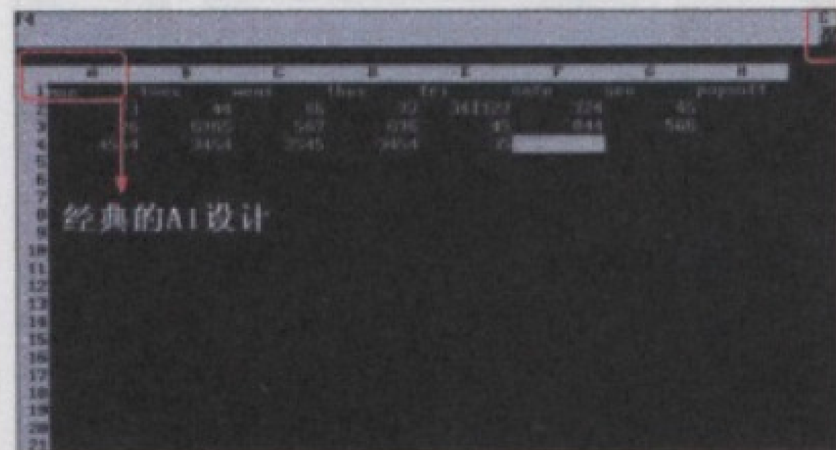


图6：VisiCalc的典型界面

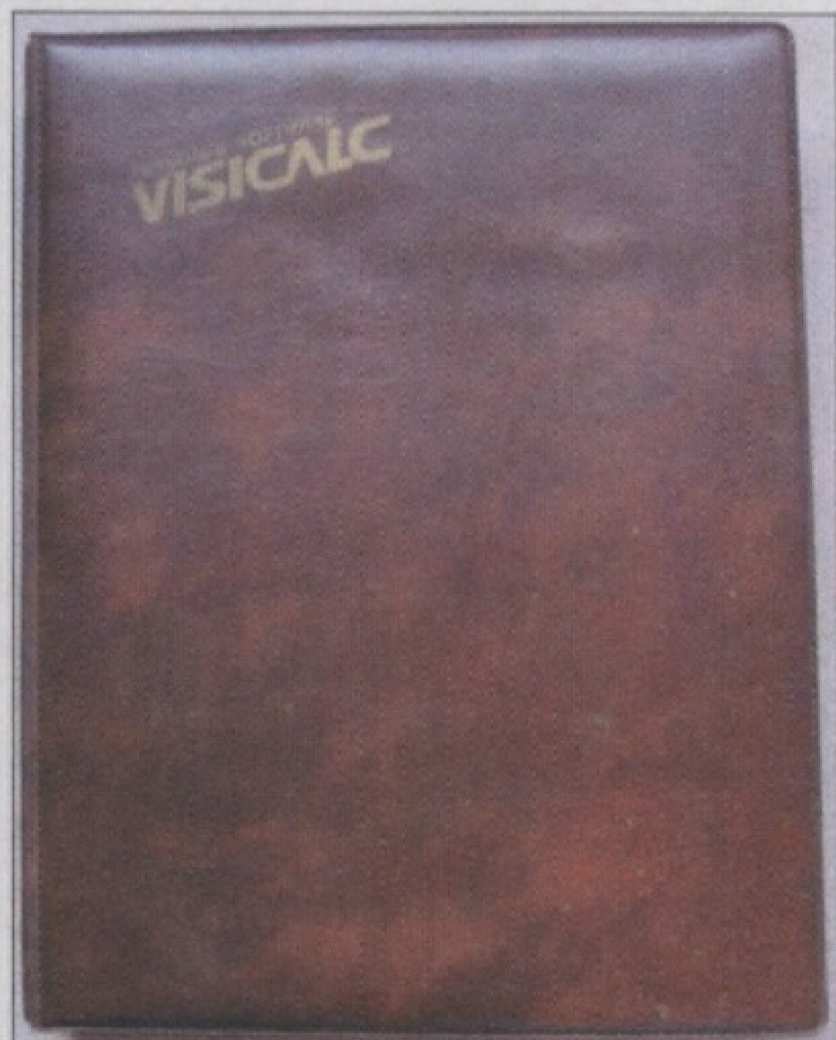


图7：PS公司为VisiCalc制作的豪华说明书

B2……，如此而已。不过格子中填写数据后的横、竖计算和汇总，都是由电脑自动去完成，VisiCalc的最初版本大约每10秒钟能计算50个格子，包括屏幕缓存和数据处理等全部功能的代码仅仅16kB（**图6**）。布莱克林投桃报李将软件的发行全部委托给Personal Software。在此之前，软件主要卖给硬件厂商而不是直接卖给零售商或最终用户，因此费尔斯特拉和布莱克林的合作方式是前所未有的（**图7**）。这种成功的市场营销是最终确保VisiCalc成功的关键，此前几乎没有任何软件售后服务，而PS公司提供精美完善的VisiCalc说明书等做法形成了巨大吸引力，也开创了软件零售乃至软件产业商业化的标准。1979年10月定价100美元的VisiCalc上市，首批100份拷贝是在麻省的Marv Goldschmitt计算机商店出售。当负责苹果小企业市场的Trip Hawkins发现专为Apple II 设计的VisiCalc后，立刻意识到这对Apple II 的成功将至关重要。为了VisiCalc不再出现在竞争对手的机器上，尤其是即将推出的IBM的PC上，他建议上司拿出价值100万美元的苹果股票买下VisiCalc，可是嫌贵的上司一口否决了提议，苹果错过了独占电子表格软件VisiCalc的时机。结果是1983年费尔斯特拉光付给布莱克林的利润提成就高达1200万美元，巨大的成功让费尔斯特拉连公司都改名为VisiCorp（**图8**），此后VisiCalc开始陆续被移植到各种个人计算机平台。

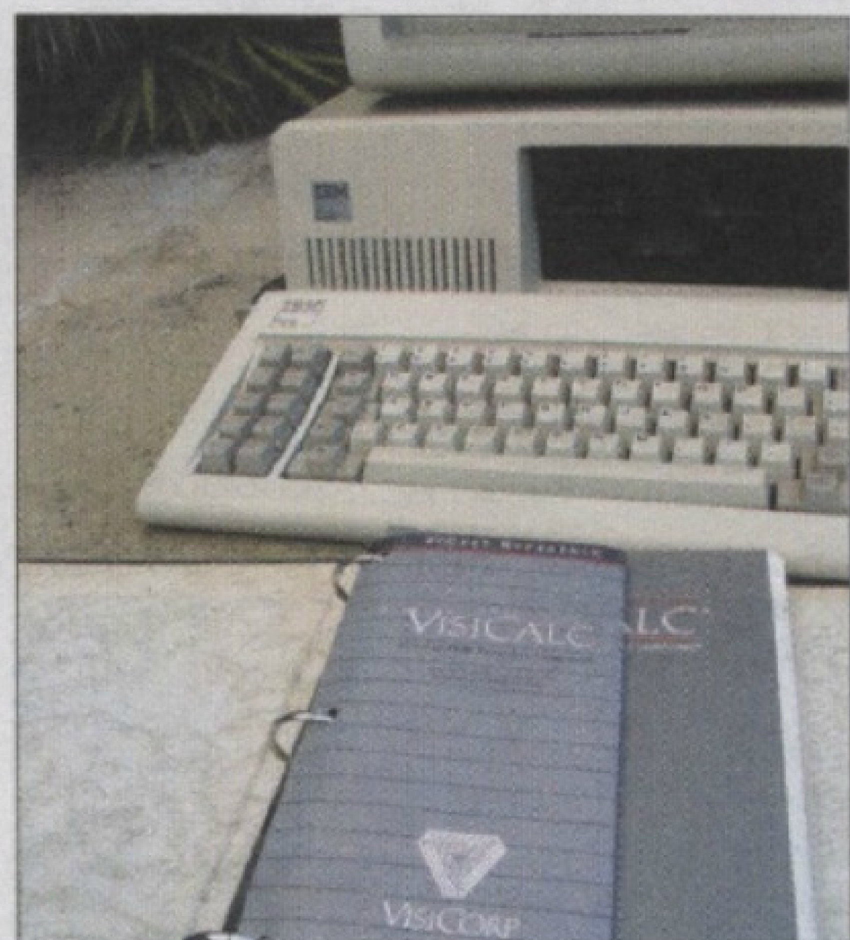


图8：PS公司改名为VisiCorp

二、DOS平台的挑战者——Multiplan

VisiCalc取得了前所未有的成功，可是接下来布莱克林就犯下了错误。1979年软件还只有版权无法申请专利，保护软件产品利益的最好办法莫过于迅速升级产品，全面占领市场。VisiCalc的成功自然引来众多的模仿者，例如8位机主流的CP/M操作系统迅速出现模仿者SuperCalc，一度占据了市场大量份额。然而布莱克林过于沉醉和相信Apple机（Apple-DOS）的魅力，仍然不紧不慢将VisiCalc向其他个人电脑平台移植。1981年IBM发布的PC如日中天（**图9**），就此奠定了个人电脑的产业标准。而VisiCalc为IBM PC（PC-DOS）发行的版本实际上是从Radio Shack TRS-80（TRS-DOS）的版本中改编移植的，而TRS-80版本又是从Apple II 的版本改编移植的。此时的CPU最高支持640kB内存，但VisiCalc却仍运行在64kB内存下，因此产品的实际性能可想而知。



图9：一代天骄IBM PC

搭载着IBM PC的微软一飞冲天，不会不注意到应用软件市场上呼风唤雨的VisiCalc，开发电子表格软件自然被提上日程。可是比尔·盖茨（Bill Gates）的强项是程序语言——BASIC、汇编、FORTRAN、PASCAL等，对于应用软件知之甚少。因此微软急需招揽电子表格软件项目开发主持人，非凡的运气再次降临到微软公司，盖茨遇上了来自施乐（Xerox）公司帕洛阿尔托研究中心（PARC,Palo Alto Research Center）的查尔斯·西蒙尼（Charles Simonyi）（**图10**）。



图10：大师Charles Simonyi，微软图形界面的创立者

西蒙尼在PARC的研究项目是为世界上第1台个人电脑Alto编写文本

Microsoft Excel发展历程

Microsoft® Excel
Version 1.01
December 4, 1985
© 1985 Microsoft Corp.

Microsoft Excel 1.01

Microsoft® Excel 1.5
May 19, 1988
© 1985-1988 Microsoft Corp.

Microsoft Excel 1.5

Microsoft Excel Promotional Edition
Version 2.1p
December 29, 1988
Copyright © 1987 - 1989 Microsoft Corp.

Microsoft Excel 2.1

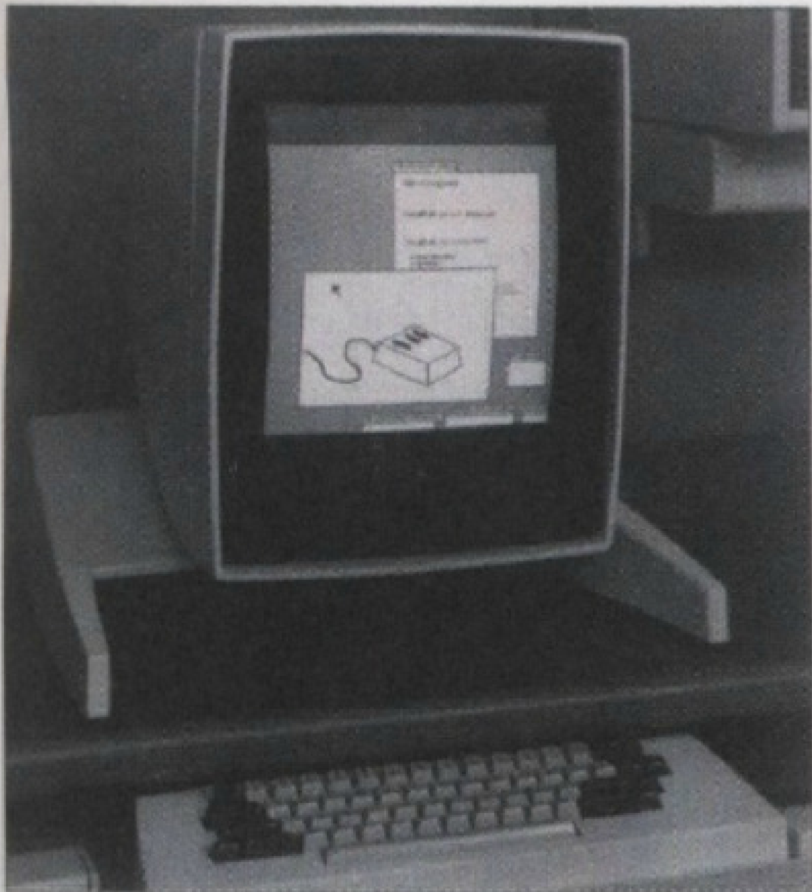


图11：世界第一台个人电脑Alto，从界面到性能都惊世骇俗，可惜深藏试验室中

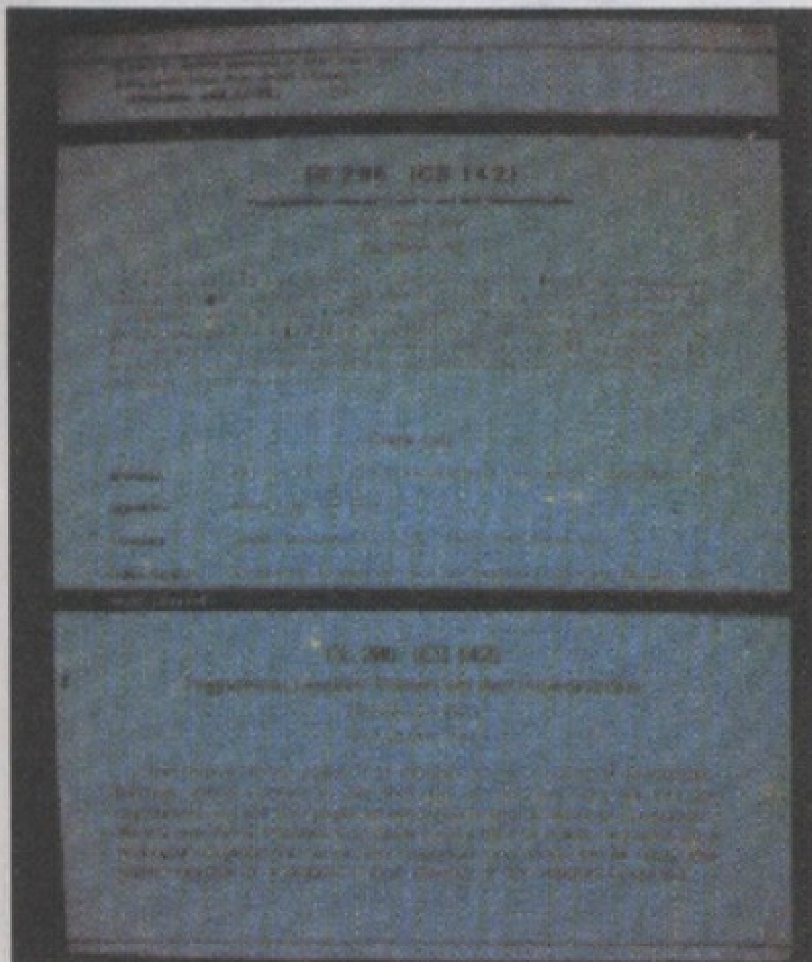


图12：Bravo，第一个所见即所的编辑器

编辑器Bravo（**图11**），这是世界上第1款“所见即所得（What you see is What you get）”的文字处理软件，这个提法来自花旗银行的一次来访（**图12**）。西蒙尼演示用Bravo在计算机屏幕上使用不同字体显示文件，然后将数据通过以太网传送到打印机上，打印出来的效果和屏幕显示的一模一样，花旗银行的一位代表说：“我明白了，这是所见即所得”，这比以后成为所见即所得标准的Mactintosh电脑早了整整11年。

VisiCalc的成功深深打动了西蒙尼，怀着开发包括电子表格、文字处理、数据库等一系列应用软件的梦想，1980年西蒙尼决意离开施乐公司。刚刚离开并创立3Com公司的前同事梅特卡尔夫，向他提供了一份联系工作的名单，名列第1的就是微软的比尔·盖茨。西蒙尼驱车来到微软公司会见盖茨，两人只谈了5分钟西蒙尼就决定要到微软公司工作，年轻的盖茨虽然并不真正了解施乐的研究成果，但他的远见卓识使他立刻对此有了深刻认识，也正是这点深深打动了西蒙尼，他后来回忆道：“我知道他有足够的资金去实现这些想法，有趣的是拥有10万名员工和几十亿美元的施乐对这个项目视而不见，年轻的比尔·盖茨却能毫不犹豫地提供一切。”按西蒙尼的需要，盖茨花了10万美元购买了一台施乐的个人电脑Xerox Star，西蒙尼则用它让微软公司里的人员认识鼠标，见识了图形用户界面（**图13**）。



图13：Xerox Star，微软依靠它认识了图形界面和鼠标

于是西蒙尼主持开发微软的第1款应用软件，比尔·盖茨把这个构想中的电子表格软件命名为Multiplan。“Multi”是“多重的”而“plan”是“规划”，也就是说微软的电子表格具有多窗口操作和多重工作表功能等多种用途。“Multiplan的目标是战胜VisiCalc”比尔对西蒙尼说，“它将成为所有个人电脑最主要的电子表格，必须在MS-DOS、CP/M、Apple DOS和UNIX等不同的操作系统下都能执行。”此外盖茨并不喜欢VisiCalc用A1、B2来表示格子的设计，他认为行号用R列号用C（英文首字母），第1行第1列的格子自然是R1C1，自然要比VisiCalc的A1来得简单。不过，西蒙尼对Multiplan的最大贡献是首创了菜单（Menu）设计，为用户创造了一个简单方便的操作环境，这个设计也为后来所有软件都遵循的设计典范。在此之前，所有应用软件都没有菜单功能，用户必须强行记下所有操作快捷键，或者只能临时翻阅厚厚的说明书。Multiplan在各方面都超过了VisiCalc，它能开8个窗口分别编辑不同的表格，每个窗口都是由63×254个格子组成的巨大表格等（**图14**）。

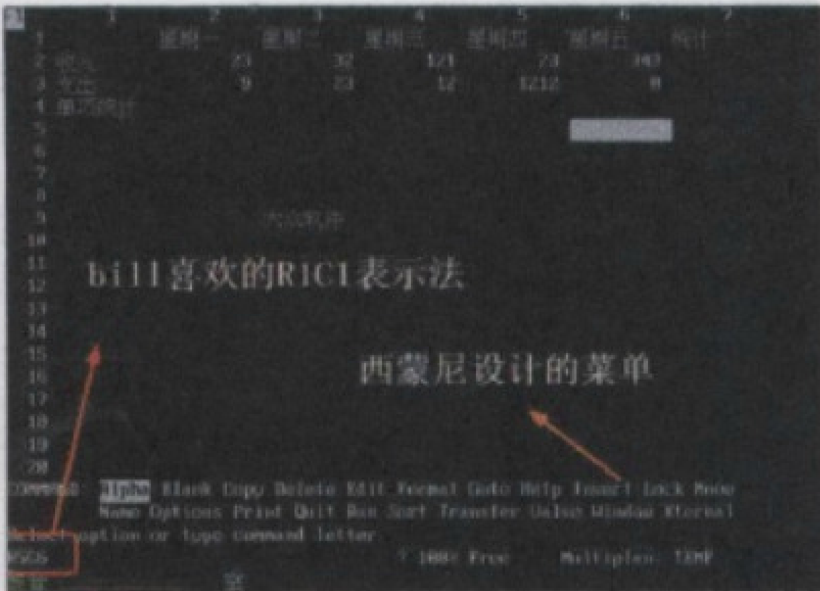
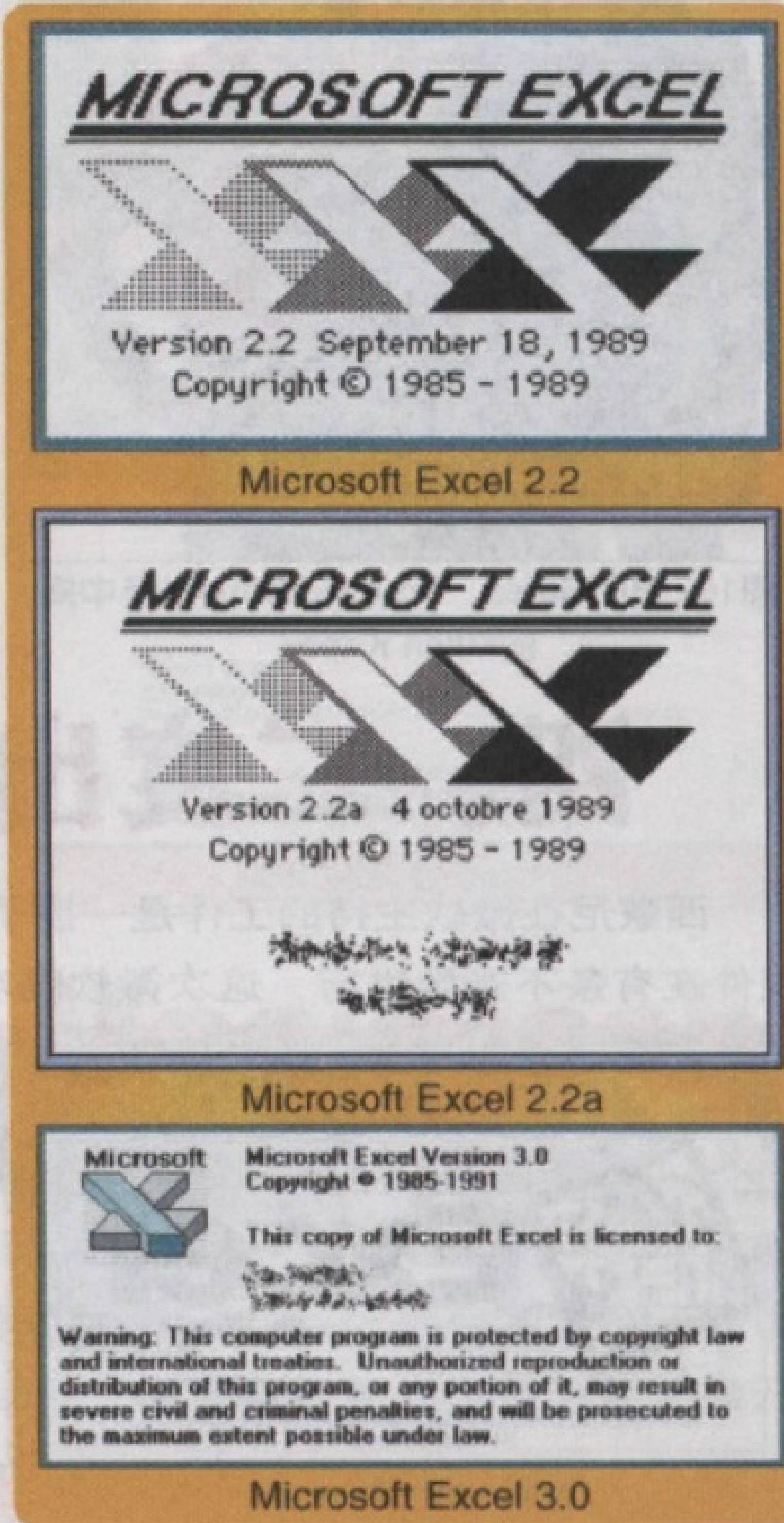
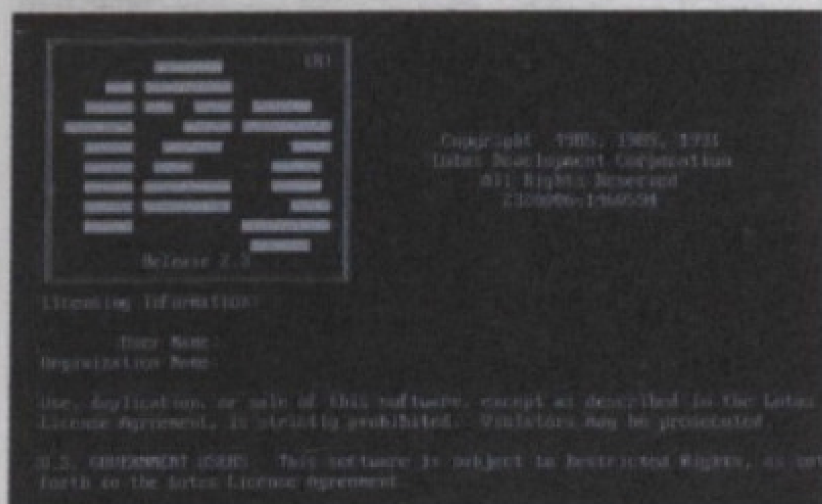


图14：Multiplan的典型界面

1982年8月到10月，微软公司相继把Multiplan的苹果版、CP/M版和MS-DOS版推向市场。比尔·盖茨踌躇满志地宣称，Multiplan是第2代电子表格软件，凡会用计算器的人都能迅速掌握。随即《信息世界》把Multiplan评选为当年最佳设计软件，所有的迹象似乎都表明Multiplan必将终结VisiCalc，顺利登上电子表格软件的王座。不料11月间市场风云突变，Comdex电脑大展传来消息，一种全新的电子表格抢尽Multiplan的风头。赶到会场的西蒙尼一看到后者就知道遇到了大麻烦，他对盖茨做出结论，Multiplan大势已去，它与那款新软件简直不能同日而语。果然仅仅3个月，后者就超过VisiCalc和Multiplan，雄居软件市场销售榜首。



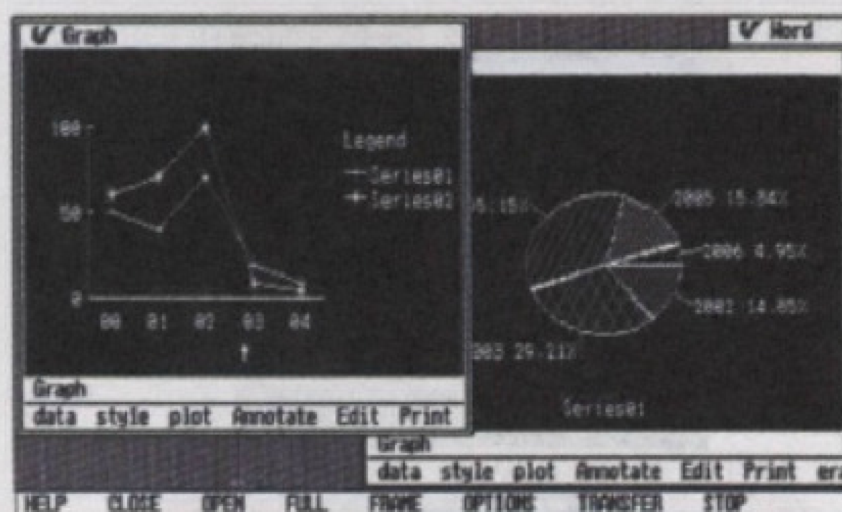
三、第1款套装软件——Lotus 1-2-3


图15：Lotus 1-2-3的DOS界面

新上市的电子表格软件名叫Lotus 1-2-3（**图15**），它击败Multiplan的关键是软件应用的内存空间。Lotus 1-2-3一举将软件的应用内存空间突破到256kB，而Multiplan的内存应用空间则被限制在64kB，其创造者就是微软当时的靠山IBM公司。彼时微软与IBM公司还在默契的合作，微软开发电子表格当然要把IBM PC列在首位考虑，而IBM公司当时正在市场力推64kB内存的个人电脑，于是它一再派员要求微软把Multiplan限制在64kB内存下执行。比尔和西蒙尼斟酌再三还是顺从了IBM的请求，可是，正是这个限制最终导致Multiplan一败涂地。

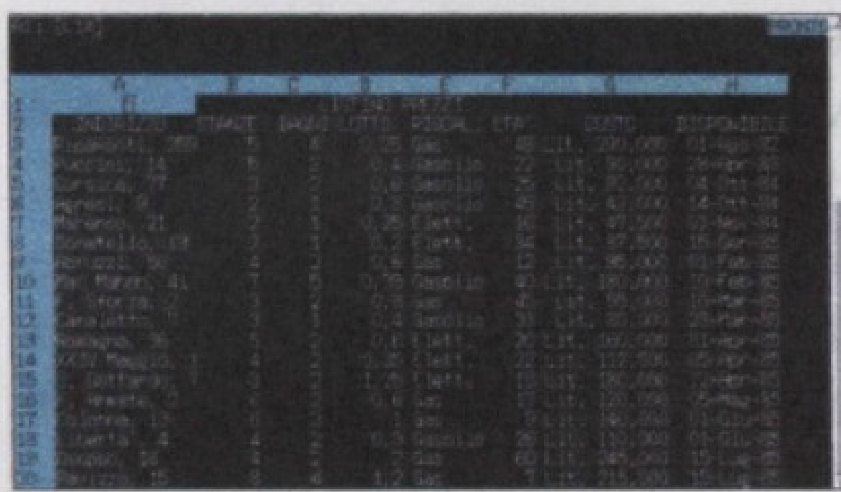

图16：Bill Gates、Fred Gibbons以及中间的Mitch Kapor

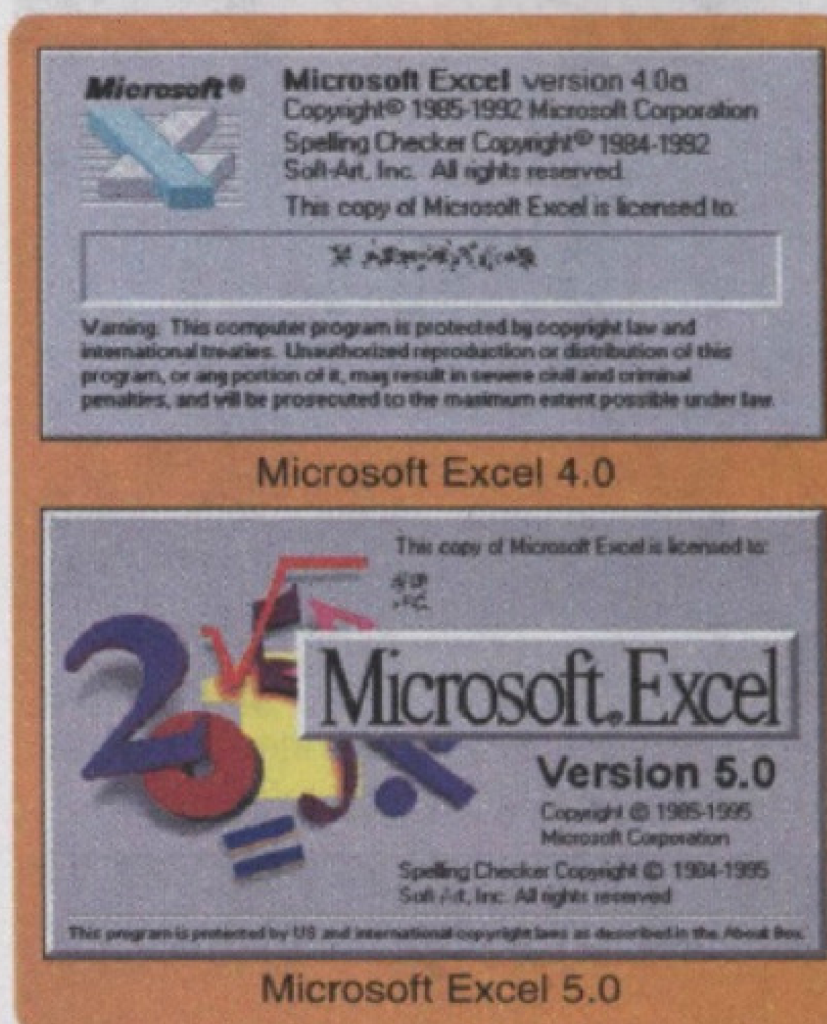
螳螂捕蝉，黄雀在后。Lotus 1-2-3的横空出世并不偶然，其设计者米切尔·卡普尔（Mitch Kapor）正出自Personal Software公司（**图16**）。1980年他注意到了风靡市场的VisiCalc。为了前途生计，他决定重操计算机编程旧业，为VisiCalc编写配套执行的程序。卡普尔开发出了两种可将电子表格的计算结果统计和画成图表的软件，并将开发成果取名为VisiTrend/VisiPlot（**图17**），作


图17：著名Visi On的组件Graph

为一种可纳入“Visi”产品线的产品推销给费尔斯特拉。销售VisiCalc软件成功的费尔斯特拉正打算开发新产品，于是欣然将人和软件一起接纳。卡普尔成为Personal Software公司的部门经理，VisiTrend/VisiPlot也在市场一炮走红，当最终离开Personal Software时，卡普尔的软件为他带来了120万美元的收入。

卡普尔离开Personal Software


图18：lotus 1-2-3的工作界面



Microsoft Excel 4.0

Microsoft Excel 5.0

是为了创业，某次聚会上专业编程员乔纳森·萨克斯（J. Sachs）给了他巨大启发。卡普尔最终将公司命名为Lotus，开发将电子表格、图形和数据管理功能集成在一起的软件，由于集成三大功能软件被命名为Lotus 1-2-3（**图18**）。开发初期卡普尔一度想将Lotus 1-2-3再次卖给费尔斯特拉，可是遭到了后者冷淡的拒绝，于是他拉来风险投资并将头年的销售目标定为400万美元。实际结果是仅3个月Lotus 1-2-3就把经营多年的VisiCalc赶下王位，头年收入达到5300万美元而VisiCalc停止销售。3年后费尔斯特拉的公司破产，Lotus 1-2-3的营业额就超过了微软所有收入总和，夺走了美国电子表格市场的80%，只给Multiplan留下了可怜的6%。员工已达千人的Lotus成为当时最大的独立软件公司。

四、二度出击的挑战者——MS Word

西蒙尼在微软主持的工作是一揽子的开发计划，尽管Multiplan遭遇了意外的失败，可是西蒙尼领导开发的第2款应用软件在有条不紊地进行，这次微软瞄准的目标是字处理软件（Word Processing System，WPS）。1975年王安电脑公司推出世界上第1台具有编辑、检索等功能的文字处理系统，它实现了电脑和打字机“嫁接”，从而引发办公室翻天覆地的革命。IBM、CPT等公司纷纷打出自己的WPS产品，不过它们与王氏的WPS一样，都是专用的文字处理计算机，而不是通用于个人电脑上的字处理软件。1979年冉冉升起两颗软件明星，除



Microsoft Excel 95



Microsoft Excel 97

了电子表格软件VisiCalc之外，另一颗就是字处理软件WordStar（图19），它的创造者是MicroPro公司的创始人罗宾斯坦（S.Rubinstein）。

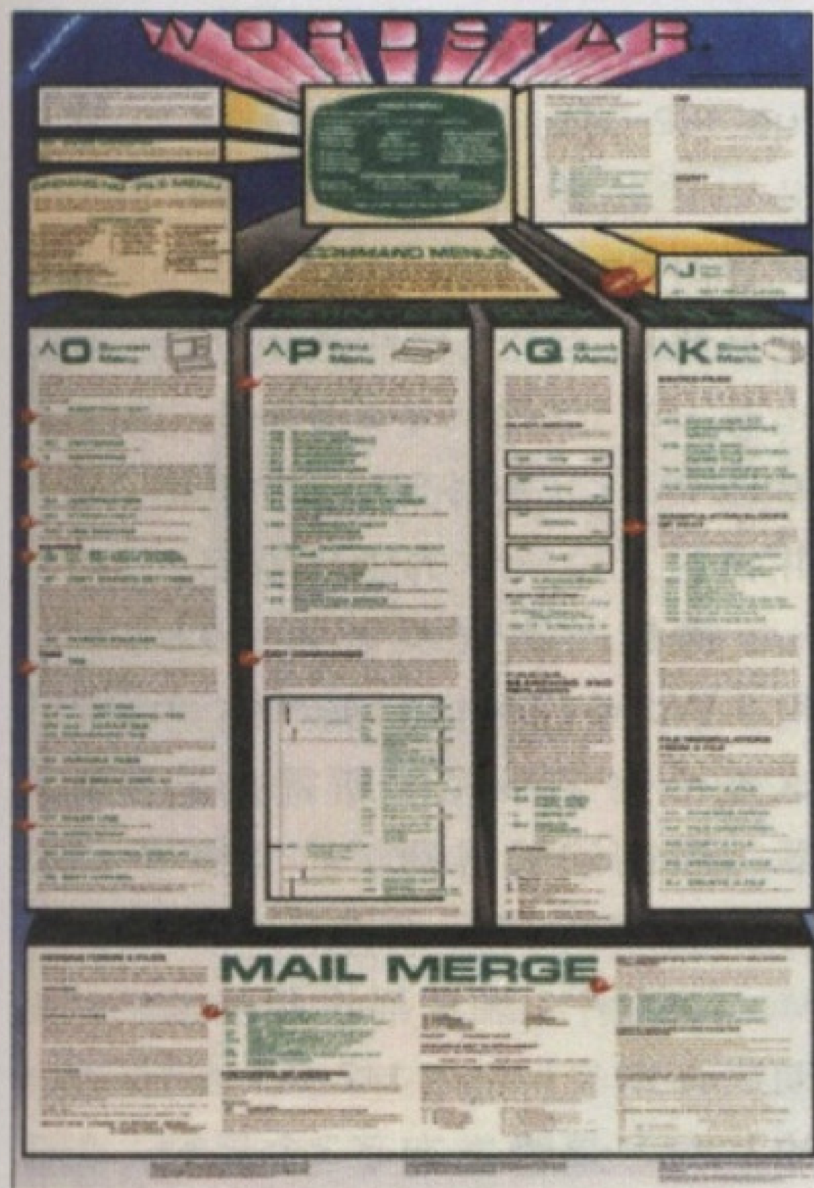
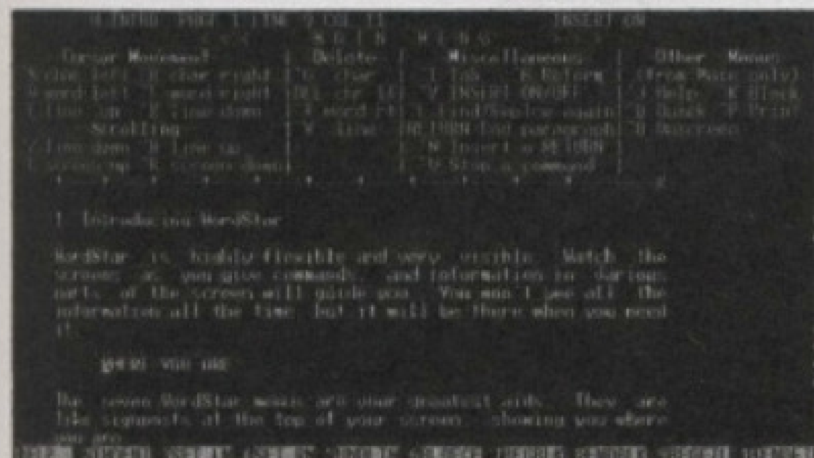
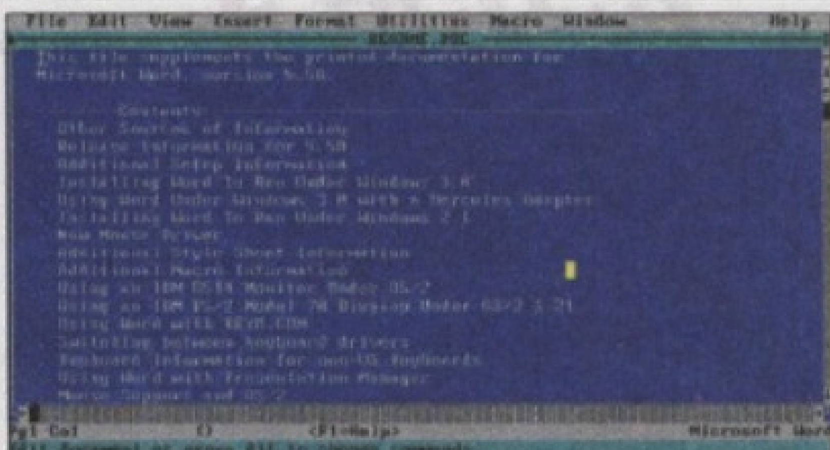


图19：WordStar的宣传画

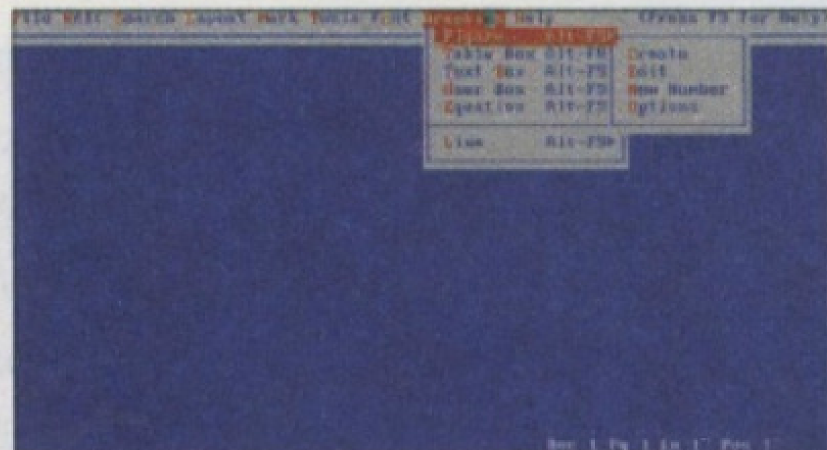

图20：WordStar的工作界面

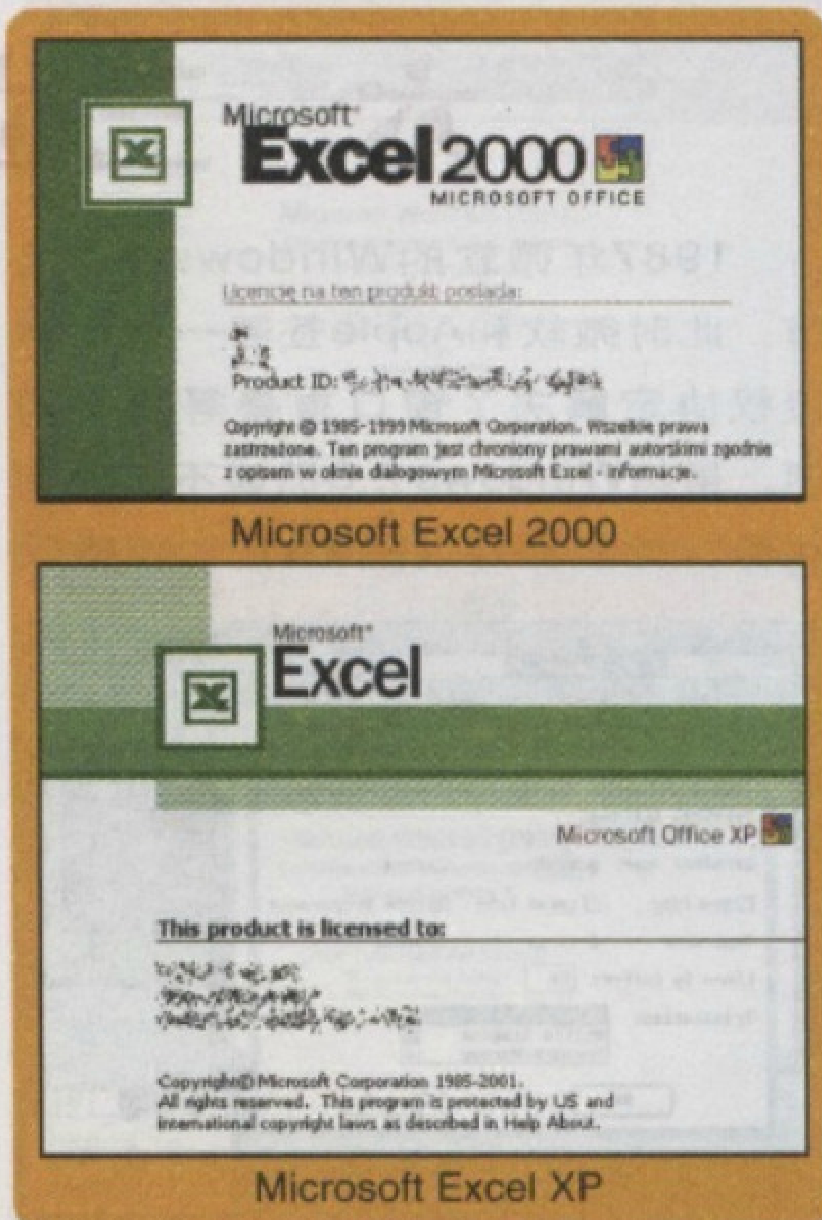
由于是通用于当时占据市场主流CP/M操作系统的软件，WordStar顷刻大放光明，马上就以强大的编辑功能征服了用户，迅速占据了市场90%以上份额。不过，此时WordStar也有致命的缺陷（图20），那就是必须借助快捷键完成操作，多数操作都必须同时按下几个键的组合，人们至少要记住30～50个操作键和复杂的排版规则，才能熟练地输入和编辑文本。因此常备一本说明手册放在机器旁不断地翻阅是必需的，此时的字输入是一项熟练技术工种。还记得西蒙尼关于菜单的设计吗？这绝对是对WordStar的杀手锏。

本来微软的电子表软件名曰Multiplan，字处理软件顺理成章应该取名为MultiWord。不过微软发现MultiWord这个名称已被别人捷足先登，比尔最后采纳了宣传部门的提议——以“微软”的标记再加上“字”（MS-Word），这也成为以后微软软件的基本命名法。1983年1月1日微软发布Word for DOS 1.0，这是一个里程碑式的软件产品，技术非常领先。尽管是DOS操作系统下的软件，但Word从底层开始就是为图形界面设计，是第1套可在计算机屏幕上显示粗体、斜体，并能显示特殊符号的文字处理软件，Word也是第1款引入支持鼠标和激光打印机的软件，此外MS-Word还设计出能阅读编辑WS的文档功能，以方便最终用户“改换门庭”（图21）。微软甚至花下35万美元在著名杂志PC World发送包含几乎全部功能、惟独不能用来打印成文章的Word试用版，这成为后来业界约定俗成的办法。可是微软的努力宣传仍然付诸东流，这次失败倒不是因为技术因素，而是输在了服务。


图21：word for dos的典型工作界面

微软新的对手是字处理软件“WordPerfect”（图22），是1979年WordPerfect公司发行的软件，公司是一位名叫巴斯坦（B. Bastian ）的大学生和他的电脑教师阿希顿（A. Ashton）共同创办的。WordPerfect比MS-Word更早打入市场，但由于其低调的销售策略从未引起微软的足够重视。WP公司的创立者是缺乏经费的学生，采用的销售办法就是让一批又一批在校的大学生挨家挨户推销字处理软件，上门服务加示范表演。整个产品完全依靠用户口碑相传，几乎没有太大的产品广告攻势。WP公司的服务给用户留下深刻的印象，后来巴斯坦给计算机杂志上的广告就是一张每月的电话费帐单，巨额电话费的支出无声地塑造出WP公司尽善尽美的服务形象。就是依靠这最原始的商业方式，在微软大张旗鼓进行宣传时，WordPerfect已不声不响地打进畅销软件排行榜前20名。1986年美国市场字处理软件销售统计，WordPerfect占据31%雄居榜首，WordStar由于惯性市场暂时还据有16%的领地，可怜的MS-Word花费巨额财力和人力之后，仅仅获得11%和排名第5位的成绩。


图22：WordPerfect的工作界面



Microsoft Excel 2000
Microsoft Excel XP

五、MS Office的发迹地——Macintosh

尽管在应用软件市场两战两败，可是微软仍然坚信自己会取得成功，因为西蒙尼指出了成功的必然保证，那就是图形用户界面。自从Multiplan和MS-Word接连失利，将应用软件战场转移到图形用户界面，已成为微软上下的共识。此时西蒙尼的原始设计开始显示出优势，由于微软设计应用软件时早就考虑到图形界面，所以它们全部采用C语言编程，而其他对手的如Lotus 1-2-3用汇编语言编程，它们要移植图形界面将非常困难，只要抓住机会，微软就能抛开对手一程。于是新的开发计划被再度启动。

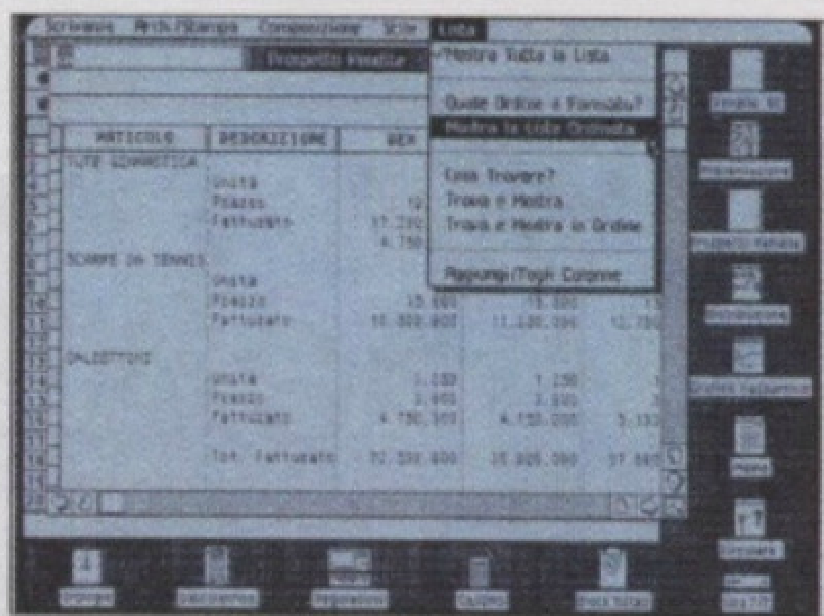


图23：Excel for Macintosh

新的电子表格软件由克朗德（D. Klunder）主持，刚毕业他就加入成为Multiplan开发成员。首战就失利的刺激让他主动请缨担纲，不论资排辈的微软于是委派其主持这套软件的设计。这套电子表格软件最后确定的名字为Excel（**图23**），中文含义也就是要超越Lotus 1-2-3。Excel吸取Lotus里的数据库与统计图形功能，并且吸收其“宏指令”的优点，使高级用户能利用短小符号去调用一段程序。此外在软件里加进“智能重算”特性，当使用者改变表格中某些数据时，不必像Multiplan那样把全部表格重算一遍，软件只需要选择计算那些被改动的数值相关联的单元格，以便加快程序的运行速度。一个小花絮是开发人员迫使比尔·盖茨放弃了钟爱的R1C1，因为大家一致认为，Lotus1-2-3继承的“A1、B1”坐标表示法其实更方便。此外Excel最大的创新是打印效果模拟显示，这个功能自然为用户节省大量张纸，这也成为后来办公软件的必备功能。

图形界面的电子表格和字处理软件原本准备为IBM PC开发，微软一度将希望放在自己开发的Windows平台，然而Windows开发进程一再被延迟，第1个版本直到1985年11月才上市。尽管有了一个图形用户界面的样子，Windows 1.0的性能实在是羸弱（**图24**），虽然具备多任务窗口，但拘于苹果的专利，这些窗口只能平铺不能重叠。而早在1984年1月苹果

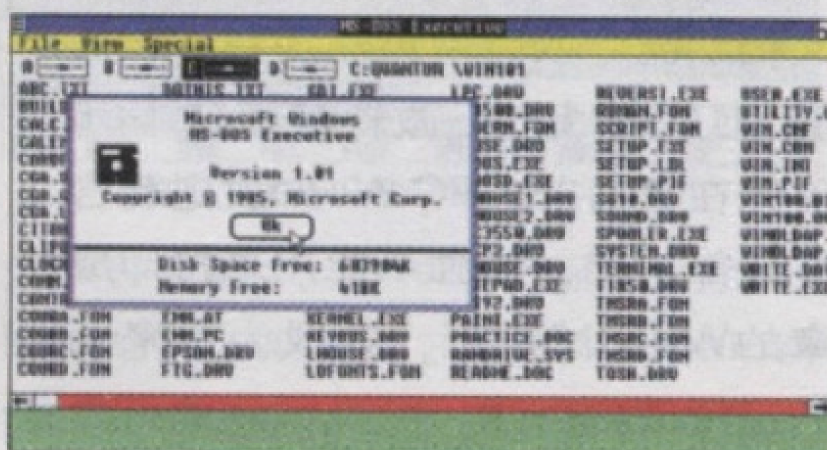


图24：Windows 1.0 性能羸弱不堪重用

发售的Macintosh机器，使用的图形界面操作系统System Software已非常完善了。因此Macintosh发布仅仅是两个月，比尔·盖茨就决定将开发平台转移到Macintosh上。1984年Lotus 1-2-3依然在市场稳排第1，莲花公司还趁势推出另一套装软件——Symphony，它在Lotus 1-2-3的基础上又集成了字处理和通讯功能，所以也有人叫它Lotus 1-2-3-4-5。此时Lotus公司也准备涉足Macintosh平台，并将这五位一体的软件取名Jazz。

微软决定先发制人，1985年1月，Word 1 for the Macintosh发布，这是个完全所见即所得的文字处理器，顷刻间就得到了广泛接受。5月份微软再接再厉发布Excel 1 for Macintosh，甚至都没用一周时间就彻底击垮了Lotus 1-2-3，虽然Lotus的Jazz只是晚发布了3个星期，但已在苹果平台市场无法容身。虽然苹果机只是极小的一部分市场，但良好的市场反应给予微软极大的信心支撑，他们已拥有了制胜的法宝——Windows。

六、三位一体的诞生——Office

1987年微软的Windows 2.0上市，此时微软和Apple签署一份专利授权协定解决了窗口重叠等诸多问题。虽然Windows 2.0仍谈不上功能完善、性能良好（**图25**），但微软

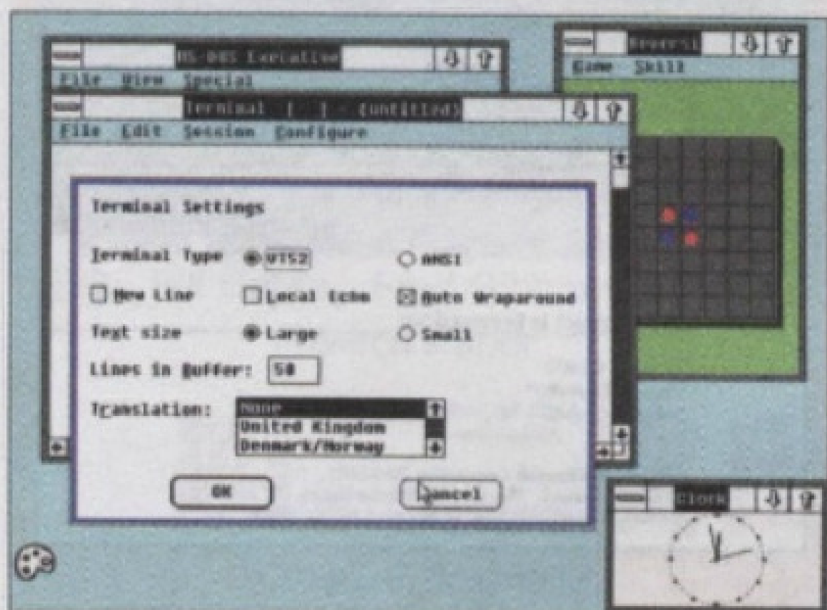


图25：Windows 2.0 微软借此翻身

随即发布的Excel 2.0 for Windows，1989年发布的Word 1 for Windows发生了良性反应，两者在市场上大受欢迎从而带动了Windows 2.0的销售，一度传言Windows是专为两者所开发的图形平台。而Windows 2.0的普及也不断为两者赢得市场，加上关键时刻Pagemaker的Windows版本亦开始发行，Windows开始奠定统一图形界面的基础。此时图形界面的MS Word终于压倒WordPerfect成为市场排行的老大（**图26**）。踌躇满志的微软为了尽快完善办公产品线，1987年末收购了一家名为Forethought的公司，该公司的产品就是刚刚在Macintosh平台上发布的PowerPoint 1.0。

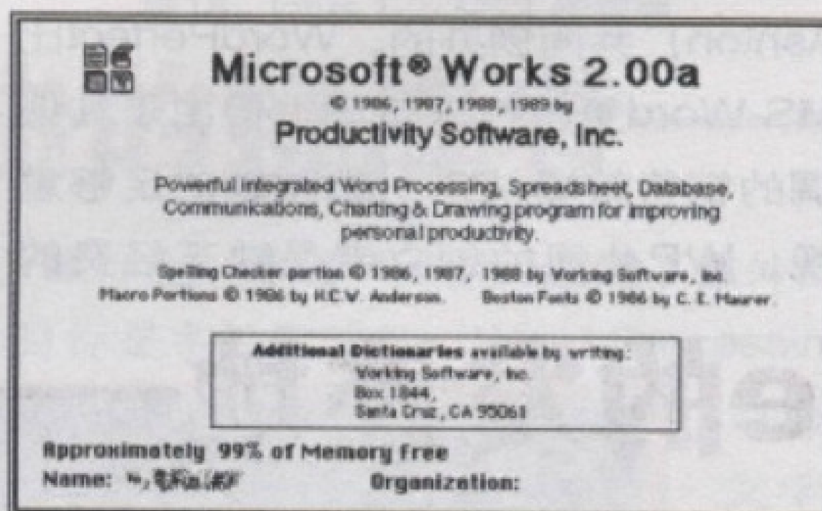


图26：Works 微软无心插柳却大获成功

微软从1990年开始发行的Windows 3.X系列大获成功，个人电脑的图形界面性能开始可和苹果一较高下。此时微软为了推广其办公系列产



Microsoft Excel 2003

Microsoft Excel 2007

Microsoft Word发展历程

Word 1.0

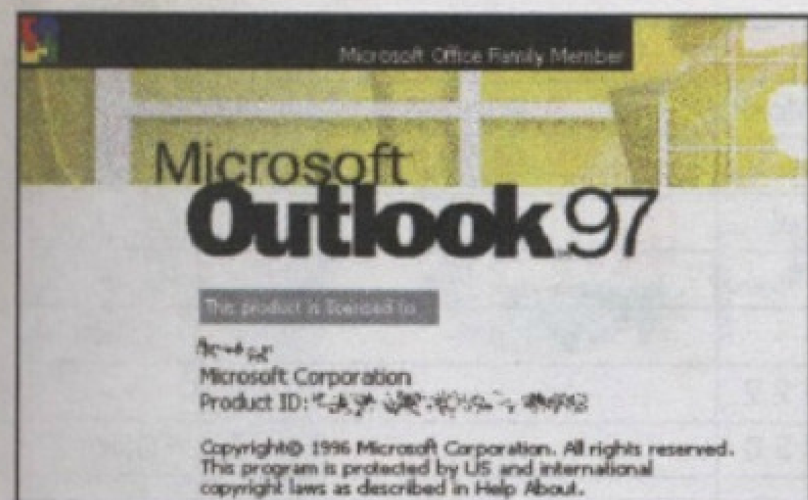


图27：Outlook 97是第一个Outlook版本

品，开始使用一个推广名称Office。主要的推广重点是，购买合集比单独购买要省很多钱，因为即使是Word的初代版本单独购买也高达500美元，合集就要便宜得多了。最初的Office1、2版本均在苹果平台发售，包含Word、Excel和PowerPoint。一直到1993年8月30日，Windows平台才出现第1个套装Office 3.0，这是个光盘版包括有Word 2.0c、Excel 4.0a、PowerPoint 3.0，另外有一个专业版包含Microsoft Access。自此三位一体的Office就诞生了，其后的版本虽不断整合，但基本以这3者为主体，直到Office 97时Outlook出现，Office的四大天王才首次聚首（**图27**）。Office 4.2是第一个进入中国内地市场的简体中文版本，虽然当时金山WPS占据国内90%的市场份额，但不到3年时间图形界面的Office就完全占据了市场。

七、自我挑战的道路——System之路

1997年发布的Office 8.0/97是微软革命性的产品，堪称微软办公软件划时代奠基作品。Office 97的内核技术发生了极大的变化，引入的OLE数据（ActiveX控件）整合功能，增加了Office各个组件协同工作的能力，使得Office不再是个简单的软件合集，成为真正协同工作的套装。此外，微软全面引入了全新的脚本语言VBA（Visual Basic for Application）以及相关的开发环境，不再只是由Excel独享，这极大地提高了自宏以来操作定制的高度。Office 97与Internet的紧密结合也是空前的，诸如超级链接、网络工具条、转存HTML文件都是前所未有的功能，当然新引入的Outlook 97组件是最大的亮点之一。Office 97彻底结束了之前各平台Office文档格式的混乱，开始采用全新统一的文档格式，之前版本的文档则使用文档格式转换工具来支持。也是自此开始，Office的Macintosh版本和Windows版本能共享同样的文档，并且形成稳定的版本升级规律，Windows Office 8.0/97——Macintosh Office 8.0/98，Windows Office 9.0/2000——Macintosh Office 9.0/2001……Office 97也是第1个提供开发版本的Office，Office开发平台就此出现（**图28**）。最后一个小的花絮是i1Office 97中首次出现了一个交互式动画帮助工具Microsoft Agent（微软助手），助手的绰号经常是"Clippy"或"Clippit"，因为它缺省对应CLIPPIT.ACS。



图28：Office 97是首个具有developer的版本

可以说Office 97之后能挑战Office的只剩下微软自己，或者微软所开发的下一个版本必须打倒的是上一个版本，这显然是一个更加困难的任务。此后Office 2000可支持多种语言、自定义工具栏、多段复制记忆，此外还集成了IE 5.0和Outlook，并且它的各个组件已与Internet有机地融合在一起。到Office XP则提供了直接导入网页数据、语音输入和校对、协作处理文档、DRM加密等功能。待到Office 2003发布时（**图29**），微软给它的第3代办公平台改变了称呼——Office System，而不再是Office Suite。全新的Office System包括了一整套的技术和产品，包括有客户端和服务器端的产品和技术，加上基于Windows Server 2003的服务和开发工具，Office System是迄今为止最能体现.NET战略性革命突破的产品，因此它要与

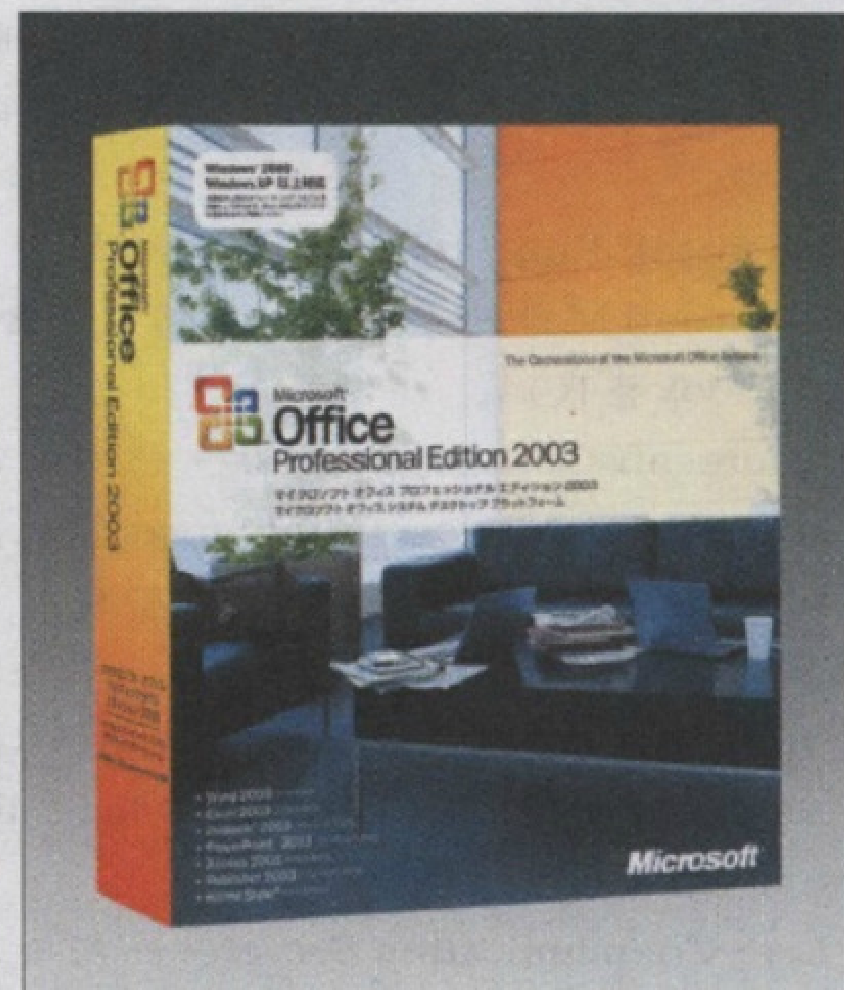
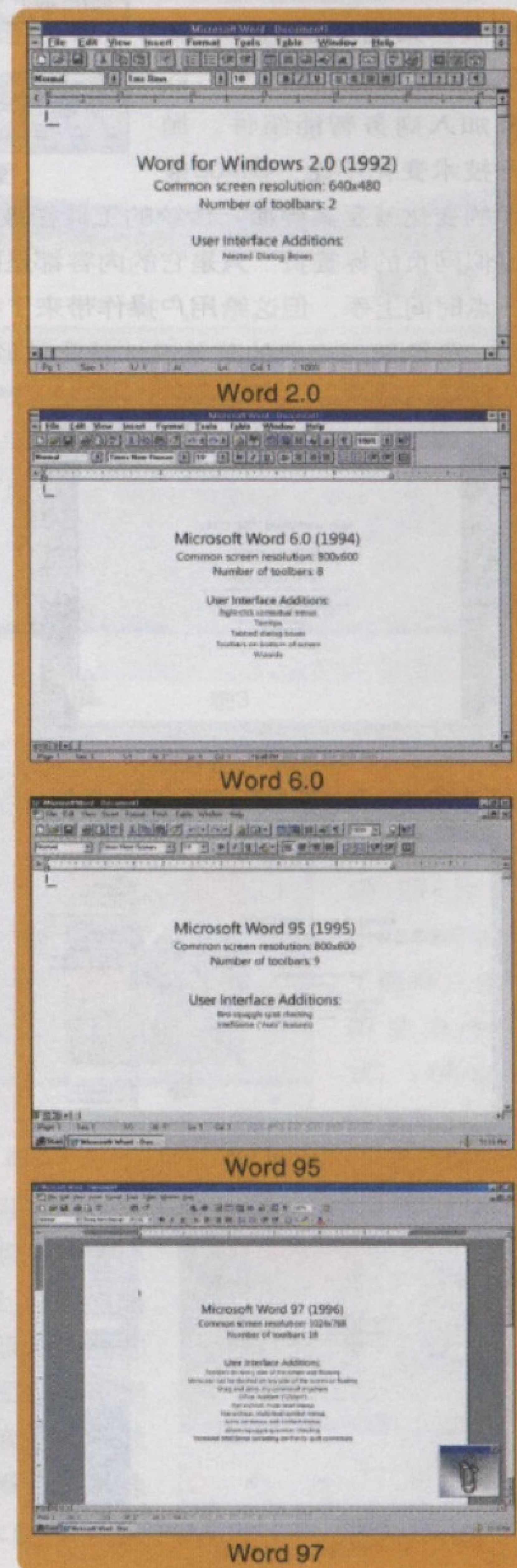


图29：Office 2003已经被称作System

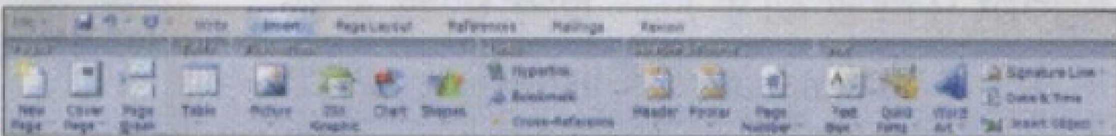


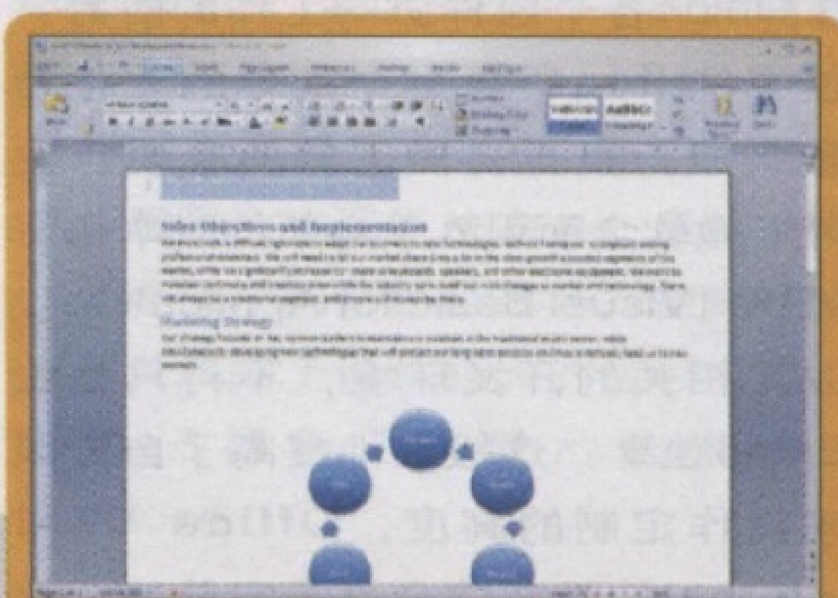
Windows Server 2003操作系统，还有其他一系列相关的软件配合工作，才能充分发挥其强大的网络储存功能。与Office XP相比，其网络的功能进一步强化，各个办公组件和服务成了一个有机的整体，因此微软称它为Office System。这也表明了微软的办公平台由单机版完全向网络版跨越。

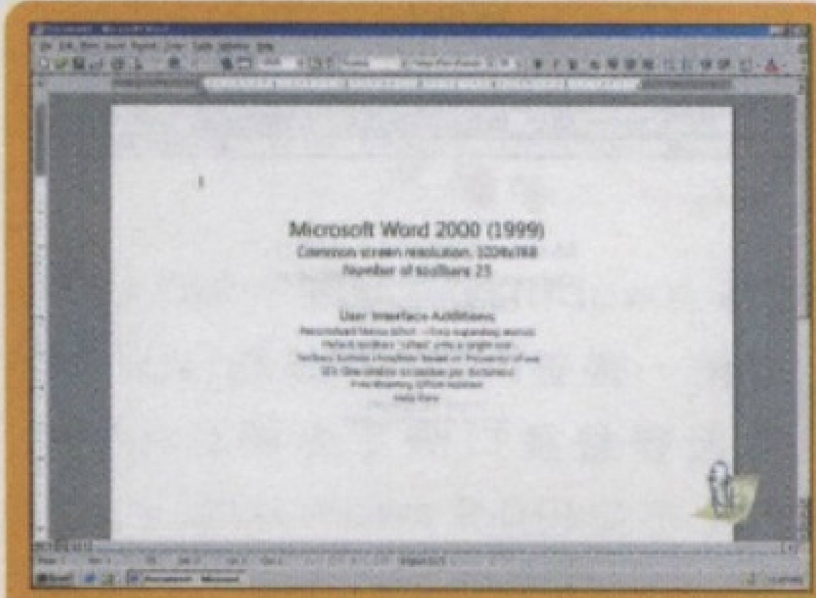
Office 2007虽然目前只有Beta版本，但窥一斑可见全豹。其主要技术改变就是大力发展的协同办公技术，采用全新的Office Open XML的文件格式，以及加入商务智能组件。抛开技术变化不论，Office最大的变化就是其界面，传统的工具栏被Ribbon分组代替（**图30**），Ribbon也就好似网页的标签页，只是它的内容都是图形命令按钮。这种全新的设计虽然需要一点时间上手，但这给用户操作带来了极高的操作效率，绝对是旧操作方式的杀手，而西蒙尼经典的菜单设计就此被颠覆，Office又要进入一个新的时代。

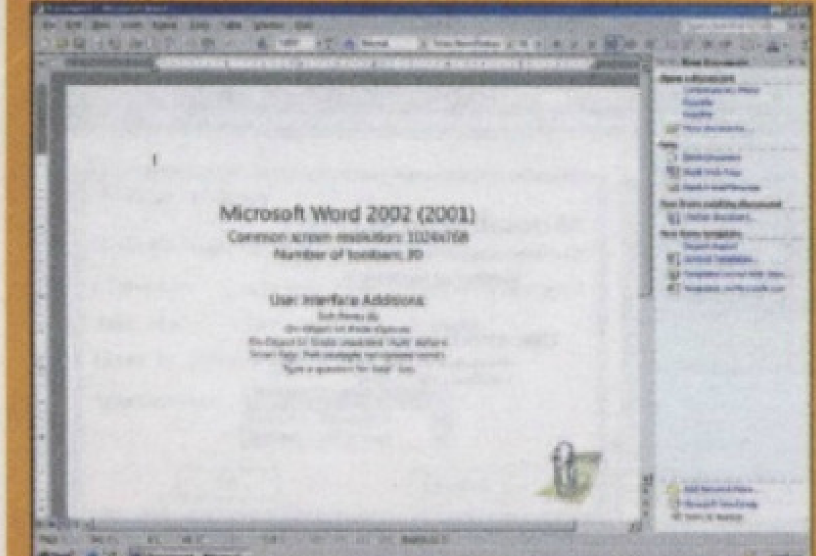
年份	Word			Excel			Office	
平台	Dos	Windows	Macintosh	Dos	Windows	Macintosh	Windows	Macintosh
1983年	Word 1	–	Word 1	–	–	–	–	–
1985年	Word 2	–	–	–	–	Excel	–	–
1986年	Word 3	–	–	–	–	–	–	–
1987年	–	–	Word 3	Excel 2.0	Excel 2.0	–	–	Office 1
1989年	Word 5	Word	Word 4	–	–	Excel 2.2	–	–
1990年	–	–	–	–	Excel 3.0	Excel 3.0	–	Office 2
1991年	Word 5.5	Word 2	Word 5	–	–	–	–	–
1992年	–	–	–	–	Excel 4.0	Excel 4.0	–	Office 3
1993年	–	Word 6	Word 6	–	Excel 5.0	Excel 5.0	Office 3.0	–
1994年	–	–	–	–	–	–	Office 4.0/ Office 4.2 /Office 4.3	–
1995年	–	Word 95	–	–	Excel 95	–	Office 7.0/95	Office 4.2
1997年	–	Word 97	–	–	Excel 97	Excel 98	Office 8.0/97	–
1998年	–	–	Word 98	–	–	–	–	Office 98
1999年	–	Word 2000	–	–	Excel 2000	–	Office 9.0/2000	–
2000年	–	–	Word 2001	–	–	Excel 2001	–	Office 2001
2001年	–	Word XP	Word v.X	–	Excel XP	Excel v.X	Office 10.0/2002/XP	Office v.X
2003年	–	Word 2003	–	–	Excel 2003	–	Office 11.0/2003	–
2004年	–	–	Word 2004	–	–	Excel 2004	–	Office 2004
2006年	–	Word 2007	–	–	Excel 2007	–	Office 12.0/2007	–

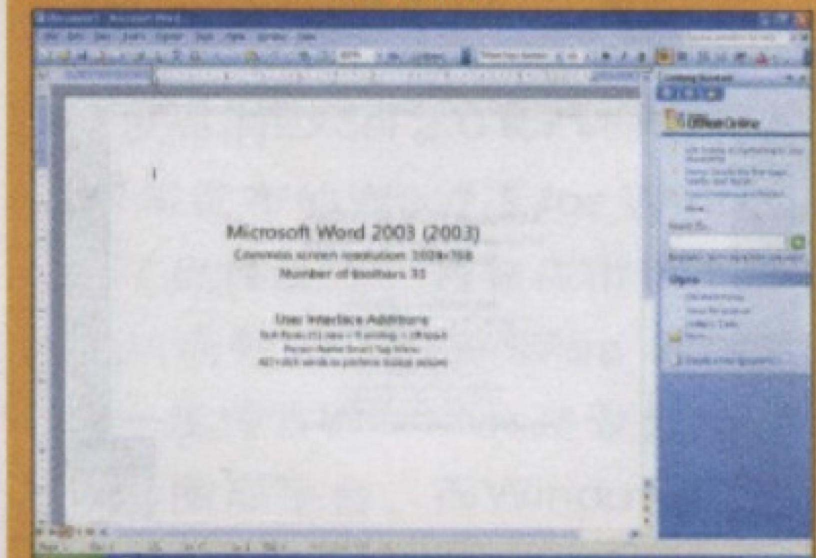
Office年表


图30：Office 2007最大的变化是Ribbon


Word 2007


Word 2000


Word XP


Word 2003

四大之外的Office组件

Microsoft Access——数据库管理器。

Microsoft Binder——把多个文件合并为一个文件。

Microsoft Entourage——仅用于Macintosh的个人信息管理程序和通信软件。

Virtual PC——虚拟机仿真技术软件。

Microsoft Publisher——桌面出版软件。

Microsoft FrontPage——网站设计软件（并且需要它自己的服务器程序）。

Microsoft Internet Explorer——网络浏览器。

Microsoft Visio——作图程序。

Microsoft MapPoint——绘图和旅行计划软件。

Microsoft Office Picture Manager——基本的相片管理软件（与一个基本版的Google的Picasa或Adobe的Photoshop Elements相似）。

Microsoft Photo Editor——在更旧的版本和XP版的Office中的相片编辑／纲板图形软件。它由Microsoft PhotoDraw暂时地补充在了Office 2000 Premium版中。

Microsoft Project——计划管理器。

Microsoft Mail——邮件客户端（包含在Office的老版本中，后来由Microsoft Outlook替代）。

Microsoft Outlook Express——邮件客户端（包含在Office 98 Macintosh版中，后来由Microsoft Entourage替代）。

Microsoft OneNote——笔记软件，适合于使用平板电脑和规则的个人计算机。

Microsoft InfoPath——使用户设计Rich XML-based的形式的应用。包含在Microsoft Office Professional Plus Edition 2007和Microsoft Office Enterprise Edition 2007之中。

Live Communication Server——实时通信软件。

Developer Tools——开发工具（只包含于开发版）。



Photoshop之外的精彩

Picasa2使用讲解

编者按：随着现在数码技术的进步，生活节奏的加快，越来越便捷的信息化传递，我们的数码照片处理也应该跟紧时代的脚步。Photoshop虽然功能强大但使用起来并不简单，很多时候我们只需要简单处理一下数码照片。下面为大家介绍一款轻松、方便管理和处理数码照片的软件，这就是著名的搜索引擎公司Google公司推出的照片管理软件Picasa2。软件下载地址是http://Picasa.google.com/intl/zh-CN/。

■北京 飞

Picasa2（**图1**）是一款可帮助你在计算机上立即找到、修改和共享所有图片的软件。每次打开Picasa2时，它都会自动查找所有图片（甚至是那些你已遗忘的图片），并将它们按日期顺序放在可见的相册中，同时以你易于识别的名称命名文件夹。你可通过拖放操作来排列相册，还可添加标签来创建新组。Picasa2还可让你迅速实现图片共享——可通过电子邮件发送图片、在家打印图片、制作礼品CD，甚至将图片张贴到你自己的Blog中。



图1

一、熟悉Picasa2

现在来把数码照片导入到Picasa2里，如**图2**所示，在选择设备里，选择所要处理的数码照片所在的文件夹，Picasa2可很快地把所要导入的数码照片导入到任务栏里，并创建数码照片的文件名称，以便对数码照片的管理，如**图3**所示，在图片库中点击所要进行处理的数码照片，进行编辑模式。这样可轻松方便地对照片进行各种效果的处理。对于像素比较大的数码照片，Picasa2会自动调节到适合窗口大小的尺寸（**图4**）；对于像素特别大的数码照片，Picasa2提供了两种方式的图像显示模式。以手动调整图片大小的方式对数码照片进行区域调整，可滑动滚动条来调整这张数码照片的大小（**图5**），并在右上角的缩略图上滑动进行数码照片的局部效果处理。另一种图像显示模式就是按照实际像素来显示数码照片。如下页**图6**所示，鼠标可滑动缩略图上的图片编

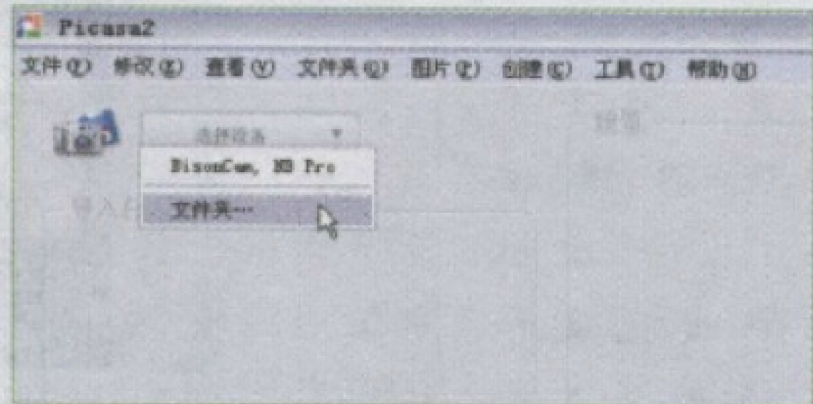


图2



图3

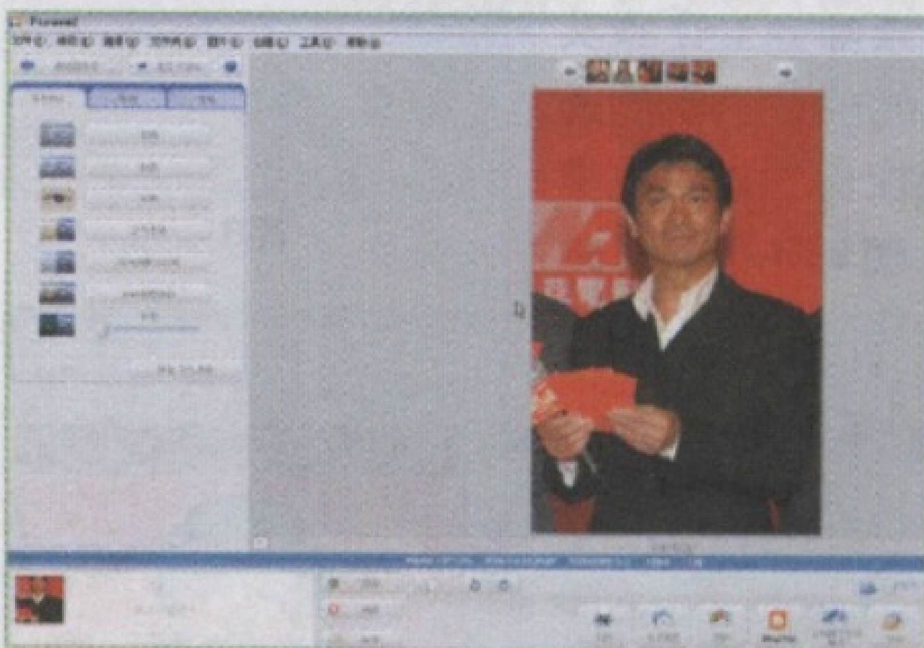
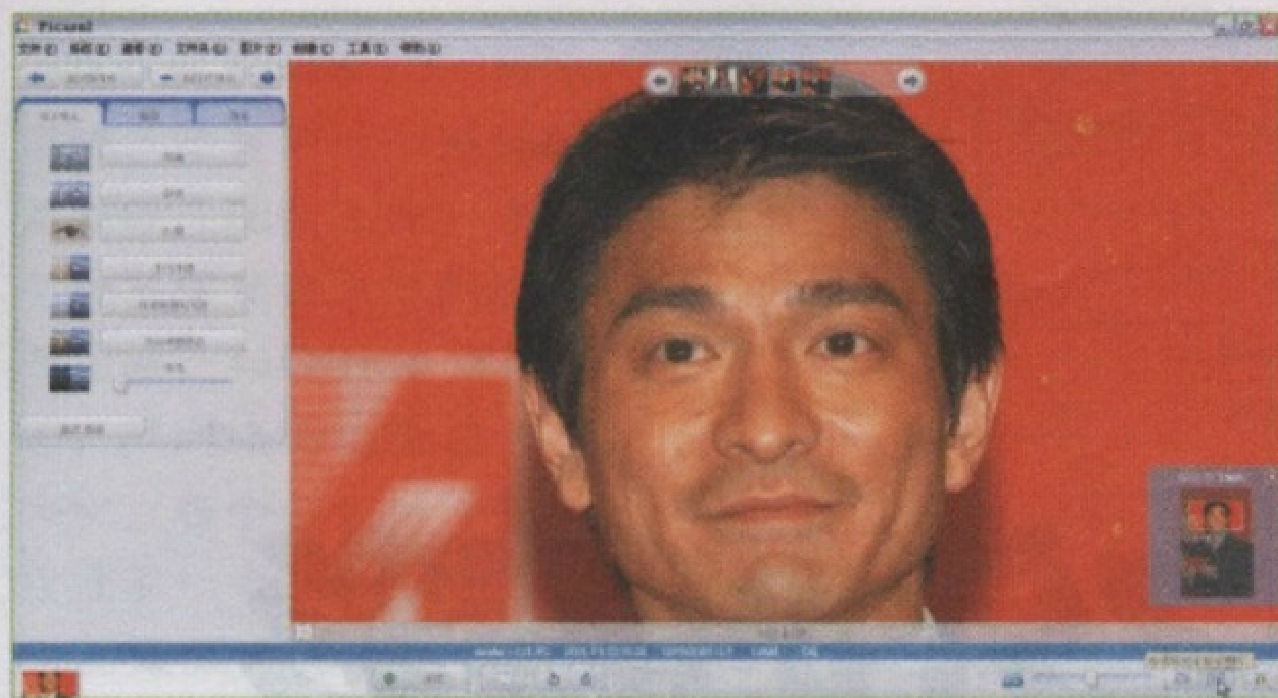


图4



图5


图6

辑。在实际应用中，我们可根据数码照片的大小来选择相应的编辑模式进行数码照片的处理。

二、在Picasa2中，为数码照片轻松地实现简单的效果

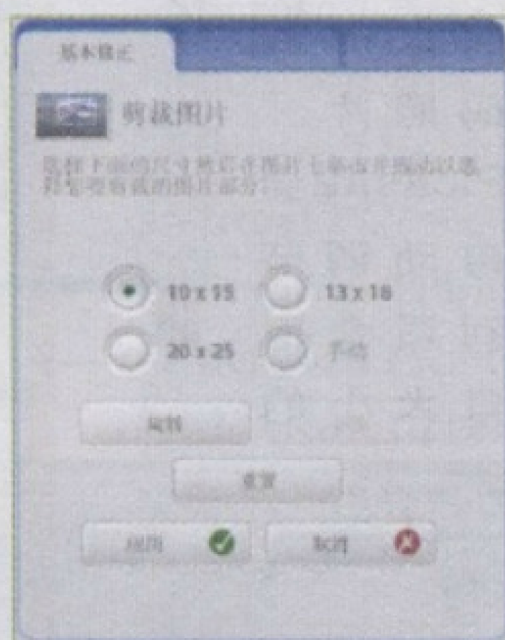

图7

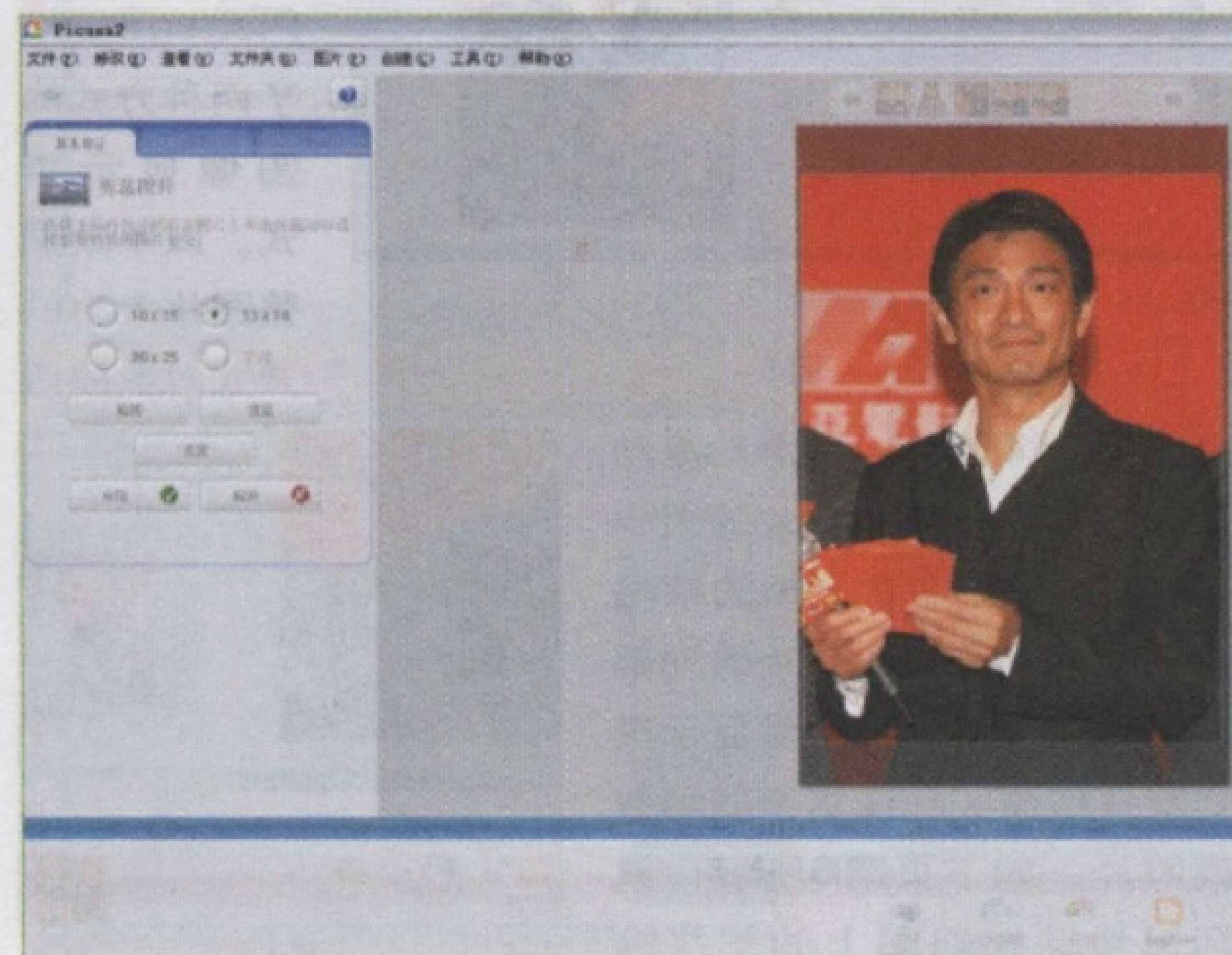
如**图7**所示，看到Picasa2左侧丰富的照片处理功能。在数码照片的处理中基本都是我们常用到的一些功能。

下面我们来对照片进行各种效果的处理，基本上就是使用一些按钮，快速轻松完成这些工作：裁减、消除红眼、修正对比度和颜色以及增强你的数码照片的效果。

1.剪裁功能：鼠标点击剪裁按钮进入剪裁工具的选项设置。

现在，先把照片进行适当的剪裁。如**图8**所示，剪裁工具供了10×15、13×18、20×25共3种比例的剪裁模式和一种手动按照自己需求进行裁剪的模式，剪裁工具可很轻松并且快捷地剪裁掉数码照片的多余部分，让镜头留住照片最精彩的部分。本例选择的是13×18的比例，点击鼠标右键并拖动，如**图9**所示，当鼠标变成手字形时可挪动并调整到合适的裁剪区域。如果第一次调整得不合适，可点击左侧面板中的“重置”按钮。裁剪到合适的以后按左侧面板中的“应用”按钮，裁剪完毕，Picasa2自动回到了上一级的功能面板上。

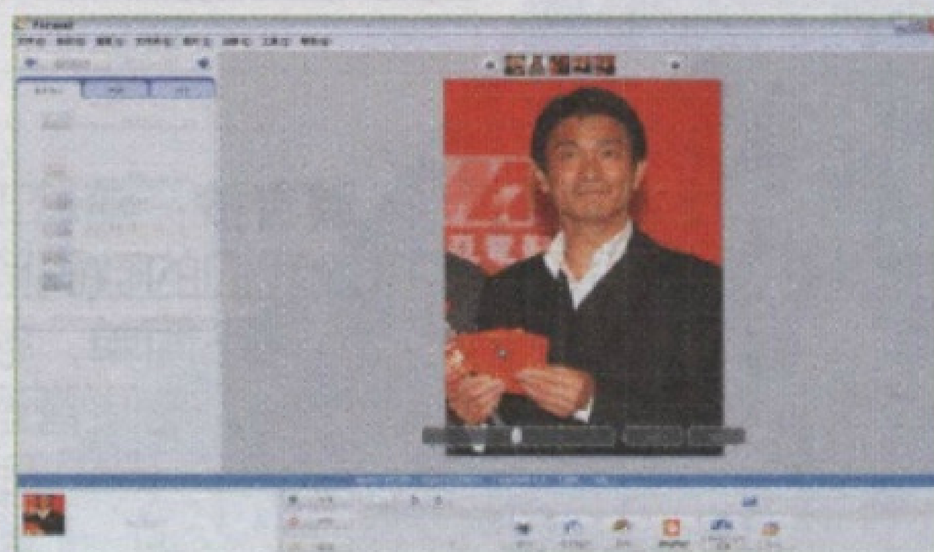

图8

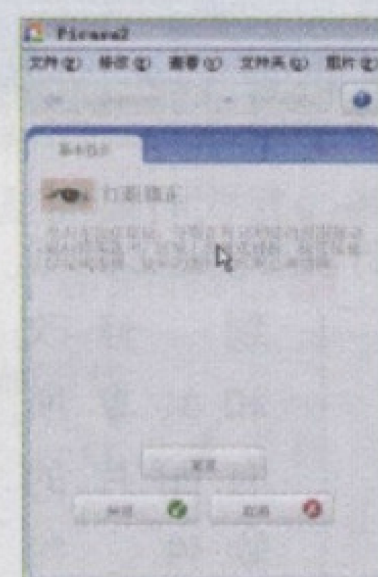

图9

2.修复红眼

下面是一张娱乐记者拍摄的有点小问题的数码照片：照片中有部分颜色偏差，还有就是数码照片中常见的红眼。

先用Picasa2的拉直工具对照片进行合适地截取。鼠标点击拉直工具，我们看到右侧的数码照片进入到编辑状态，如**图10**所示，鼠标滑动横向的滚动条，修正扭曲的照片。点击“应用”完成对扭曲的数码照片的调整。


图10


图11

接下来我们用Picasa2中的红眼工具对照片的红眼部分进行修复。鼠标点击红眼工具，进入到红眼面板的选项设置。如**图11**所示，单击并按住鼠标，分别在每只眼睛的周围拖动鼠标将其选中，区域上出现选择框，松开鼠标以完成选择，显示的数码照片上的红眼就会被消除。点击“确定”回到上一级菜单。

手气不错工具

对于一些本身效果还好的照片，只需进行适当调整就可有较好效果的数码照片。这里我们可用手气不错工具：点击手气不错按钮，一次性点击亮度和颜色修正。自动调整对比度工具和自动调整颜色工具如手气不错功能一样。如**插图1**所示，Picasa2根据数码照片的质量自动对数码照片进行对比度的调整和数码照片颜色的调整。再用补光工具：滑动横向滚动条调整数码照片的补光，调整到适宜为止（**插图2**）。


插图1


插图2

3.微调工具

接着介绍下Picasa2的微调工具，结合补光、高光、阴影和色温工具，进行手动调动。如**图12**所示，也可自动对亮度和色温进行自动修整。整个微调部分就是这么轻松和容易上手。

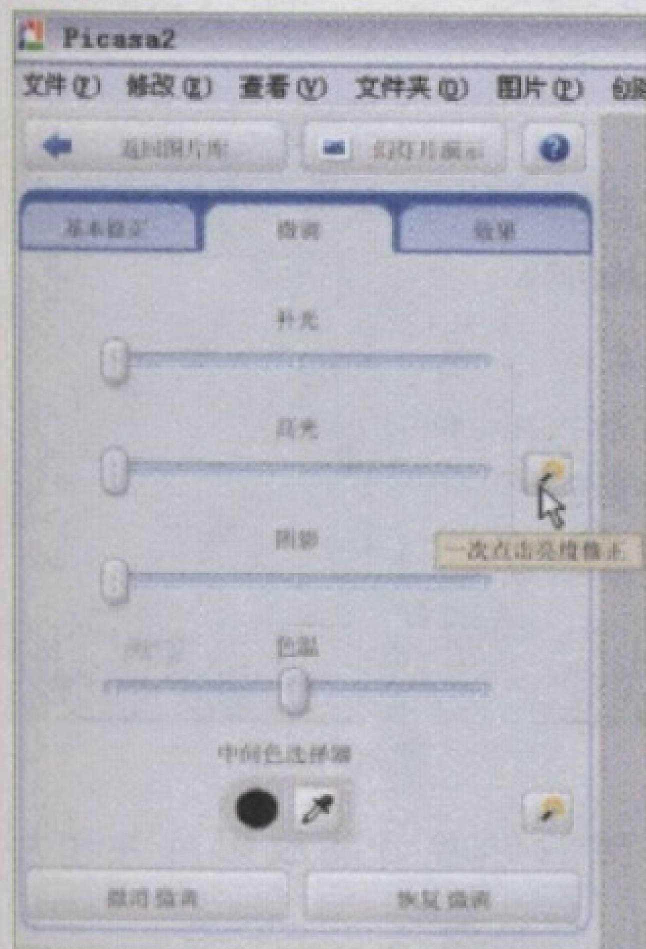


图12



图13

4.图片效果

最后介绍一下有趣的图片效果功能。如**图13**所示，Picasa2提供了12种效果，注意看到前5种效果的功能预览图的右下角有一个脚注数码1的，表明鼠标点击这个效果一次完成，没有下一级的效果设置选项。

特殊效果

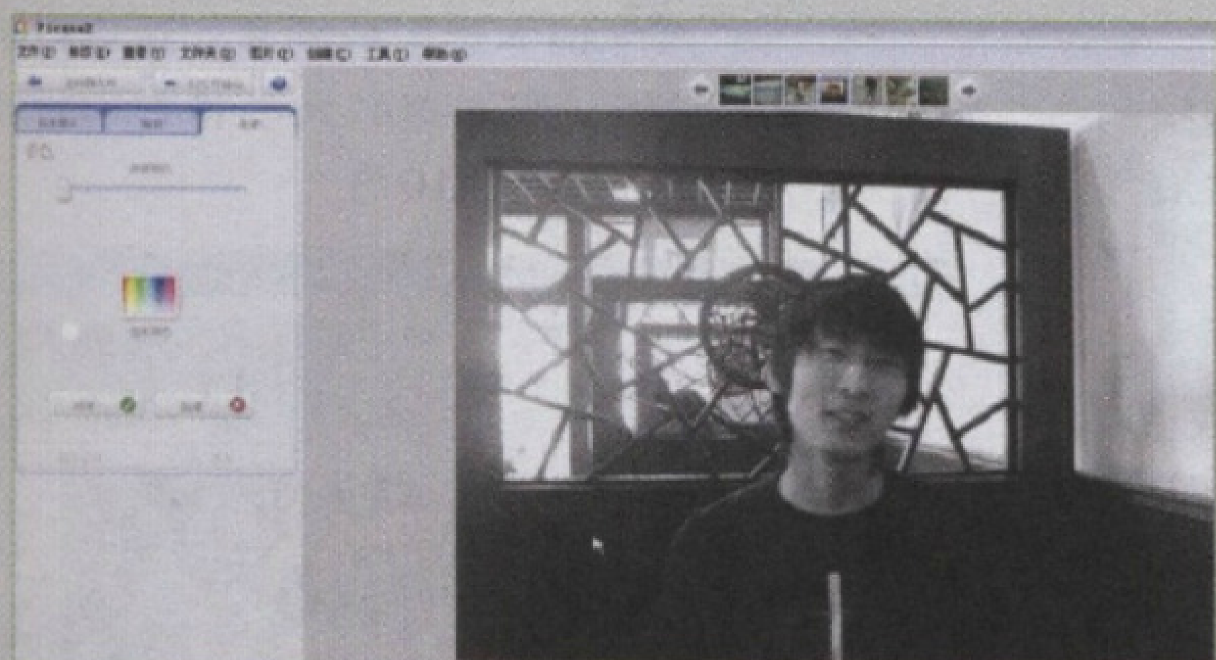


插图3

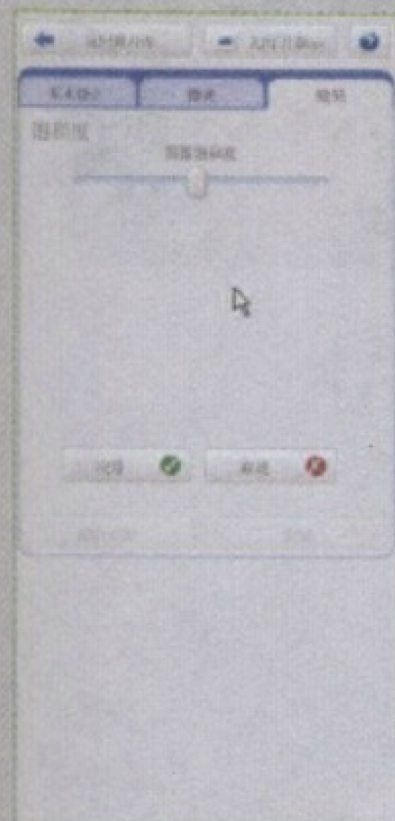


插图4

锐化效果：锐化图片的边缘。

褐色效果：将图片转换为褐色调。

黑白效果：将图片转换为黑白效果。

暖化效果：通过增加暖色调，改变皮肤色调。

胶片效果：增加胶片颗粒。接着看下面几个有趣的效果。

着色效果：使图片呈现双色调或着色效果，如**插图3**所示，滑动横向滚动条调节所要保留的颜色，在下面的选取颜色中用吸管选取所要着色的颜色并点击应用，就完成着色效果。

饱和度效果：增加或减少图片的饱和度，如**插图4**所示。

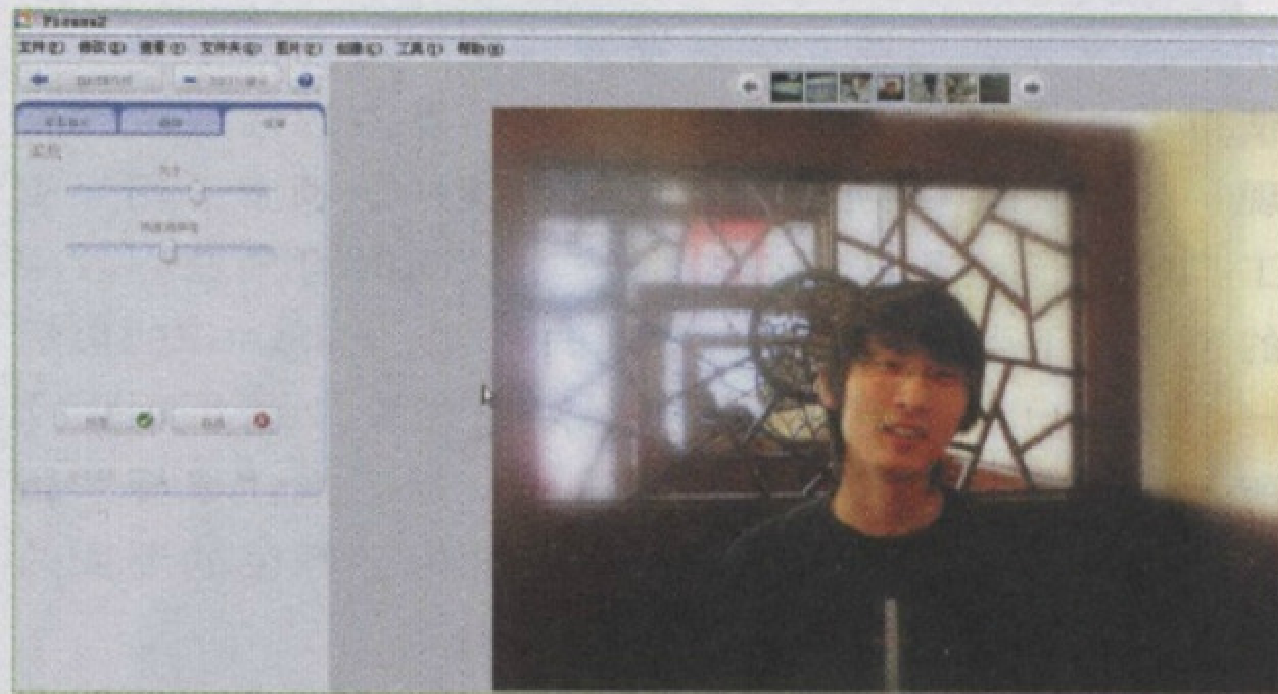


图14

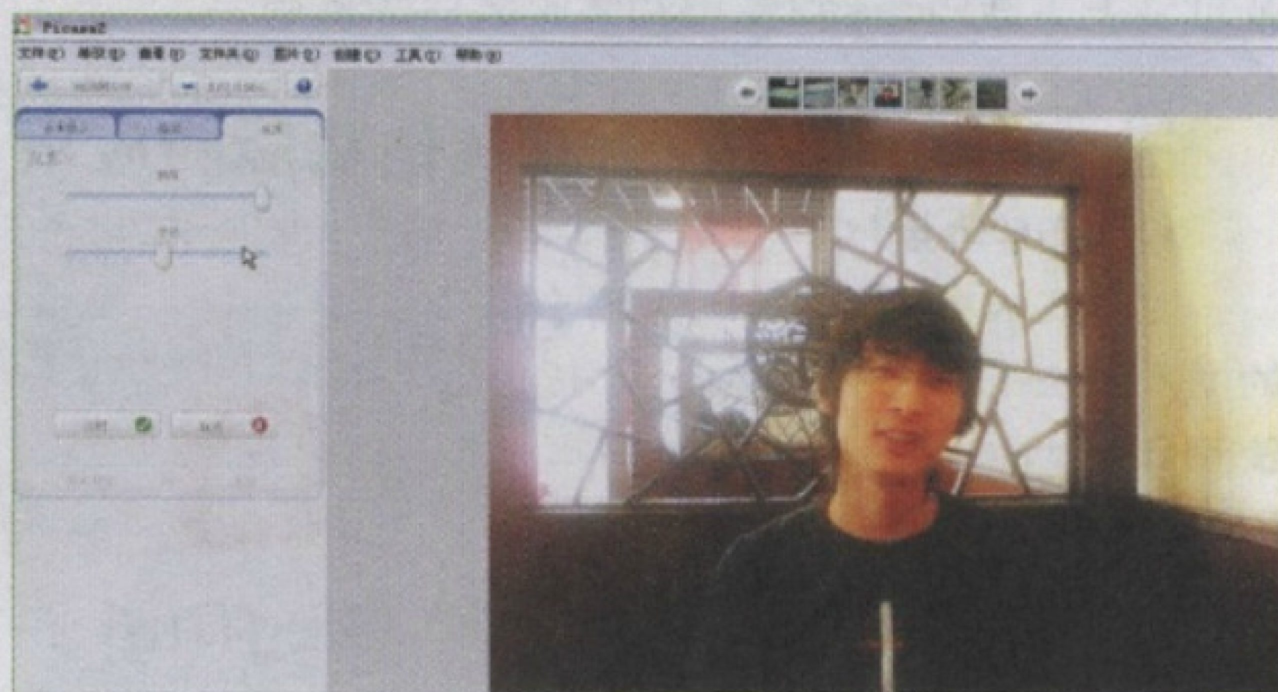


图15

接下来我们用例子来讲几种数码照片的常见效果。现在我想实现模糊的效果并只突出照片中心的地方，那就用到了柔焦效果的处理：如**图14**所示，在柔焦选项里有柔焦大小和图像饱和度，调整好柔焦的大小和图像的饱和度，用鼠标点击数码照片，可看到鼠标呈十字形状，这个时候点击需要进行柔焦的区域，整个柔焦效果就完成了。发光效果的实现：如**图15**所



图16



图17

示，在发光选项里，调整发光强度和发光的半径，可使得整张数码照片补光效果更好。黑白滤镜效果的实现：如上页**图16**所示，在黑白滤镜的选项里，用吸管工具吸取要进行滤镜效果的选项，同时可预览到效果的照片。下面讲一下黑白呈现的效果。Picasa2的最后一个效果也是常用的效果——渐变效果。如上页**图17**所示，通过调整羽化和颜色深浅，然后拖住鼠标，鼠标呈十字形状，拖动时鼠标就呈现出了颜色的渐变效果。可为照片作简单的渐变。

Picasa2的整个功能简单容易上手。喜欢数码的朋友就可马上下载Picasa2使用和体验数码的乐趣。

三、Picasa2的一些其他功能的应用

1.发布Blog

现在热火的Web 2.0，上网的朋友都会有自己的Blog，其中使用Blogger的人不在少数。Picasa2结合了Google公司的Blogger产品很轻松地实现了本地照片的轻松上传。我们注意到这个按钮，如**图18**所示，点击"BlogThis"，就轻松地实现本地照片在网络Blog上的相片上传。是不是很方便？图片打印服务和产品在家打印各种自定义尺寸的精美照片，或从你最喜爱的在线服务商那里订购打印图片、礼品或书籍，或者刻录成CD或DVD以便归档。



图18

2.保存

Picasa2可将图片刻录到CD或DVD，从而使保存图片简单易行。Picasa2甚至还可显示尚未备份的图片，确保不会弄错重要的图片。带有幻灯放映演示的礼品CD，可毫不费力地为朋友和家人创建带有幻灯放映演示的CD（**图19**）。还可为你的图片创建网络备份，保存到计算机上的文件夹和外部驱动器或磁盘设备上。将修改过的图片移出Picasa2简单到只需单击"导出"按钮即可。你还可控制导出图片的质量和大小。Picasa2甚至还可将图片存回到任何驱动器，包括最新式的闪存卡和记忆棒。



图19

以有趣、独具创意的方式欣赏你的图片，这就是摄影的最高境界。

3.展示

将你的照片变成一部电影：利用照片，做一个影片摄制人非常简单——选择你最满意的照片，然后调整延迟时间、尺寸和视频压缩设置，之后Picasa2将开始渲染影片，以标题图片结束，然后你就可播放影片并和大家共享了（**图20**）。

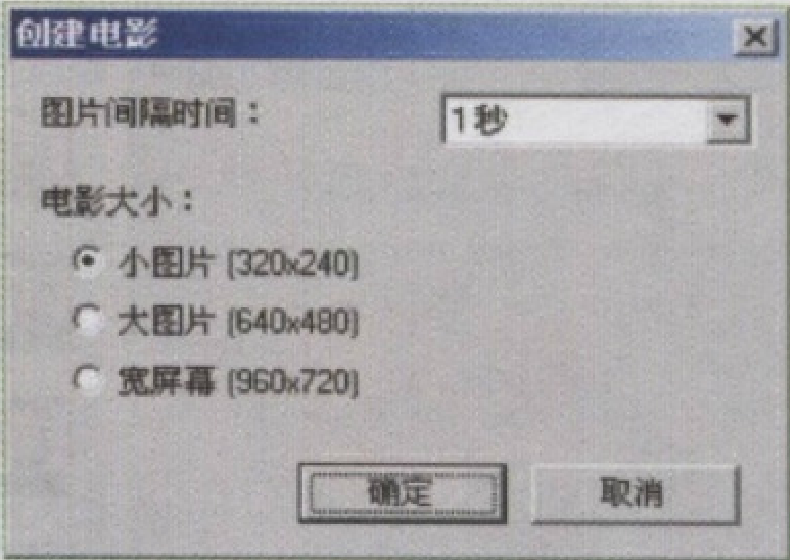


图20

制作个性化的桌面图片或屏幕保护程序：挑选一张你最喜爱的照片做桌面背景，或添加几张图片轮换作为屏幕保护程序。在桌面上展示你的摄影天才，还有比这更好的方式吗？

制作精美的幻灯片演示：使用Picasa2，你可通过一次单击将一组照片变为幻灯片演示，然后通过CD共享你的幻灯片演示。

制作海报：Picasa2可平铺你选择的图片，让你打印海报的各个部分，然后重新按照海报的大小将它们拼接成海报，最大尺寸可达原始图片的10倍。

制作图片拼贴：选择一组图片，选择其中一个精美的模板，Picasa2会创建一个可扩展你想象力的拼贴、堆叠图片、制作多次曝光的图片、创建打印缩略图页，之后只需将制作好的拼贴保存到文件夹，就可当作新的桌面背景或屏幕保护程序了（**图21**）。

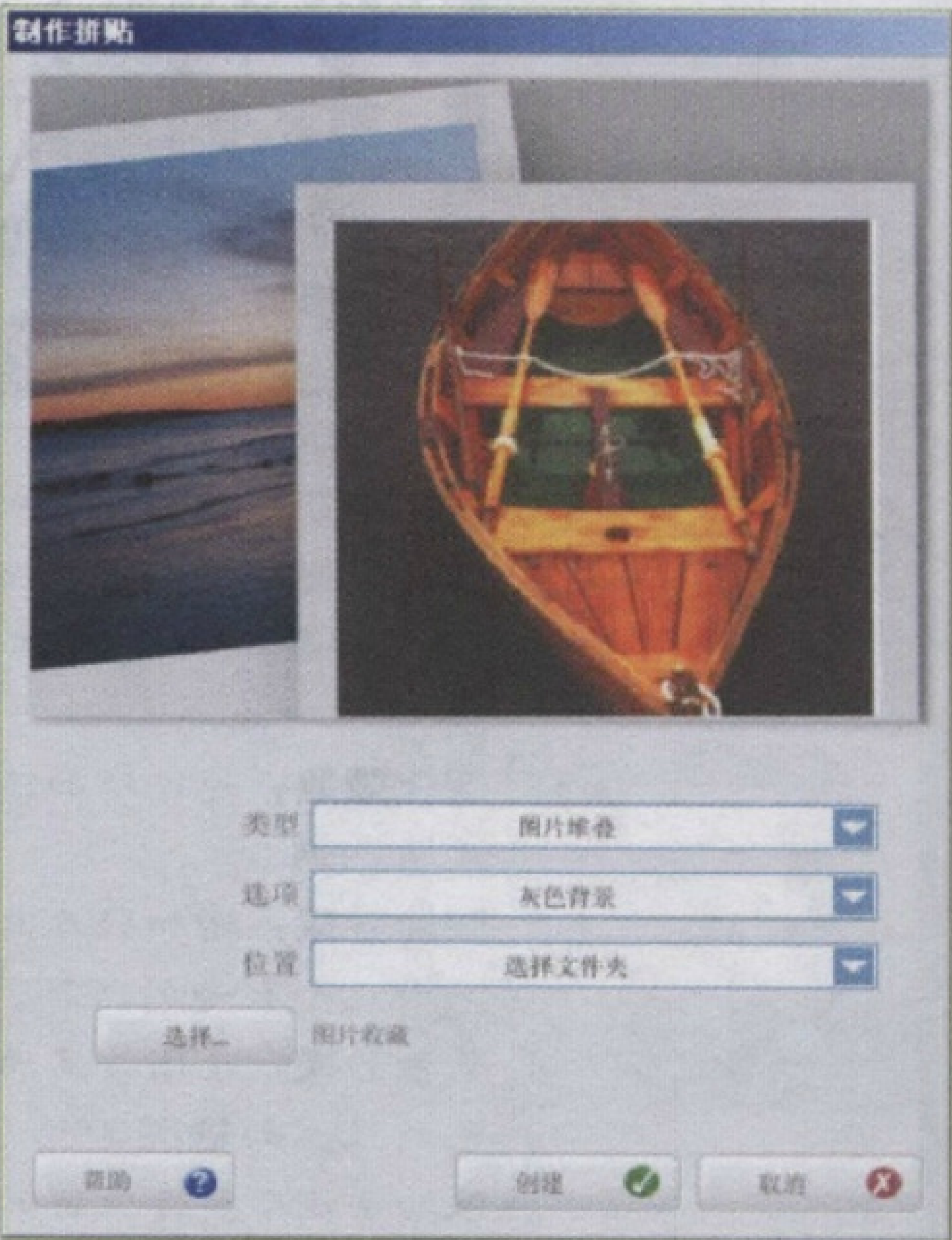


图21

人人喊打

几款流氓软件清理工具的使用测试

■晶合实验室 Mu

现在流氓软件肆虐网络，让人烦不胜烦，以至于某些软件竟然以可“绝对完全卸载”为主要特点进行宣传推广。和病毒相似，用户很难知道流氓软件什么时候光临电脑，但不同的是，除了少部分特例外，病毒的清除一般删除几个文件和相应的注册表项就可以了，但流氓软件就能显露其流氓本性，让用户找不到删不掉。一般用户不可能也不需要对系统有很深的钻研，因此都会使用工具软件对付这些不速之客。由于流氓软件种类繁多且更新很快，本文将不涉及专一的清理工具如《3721上网助手之痕迹清理专家》。

鉴于流氓软件的流氓行为不是普通方法可对付的，因此对应的流氓软件清理工具开始出现：有的是原本系统优化工具半路出家功能扩展，如超级兔子；有的是专门针对流氓软件的清理工具，如Windows流氓软件清理大师。当然并不是说半路出家的一定没有专门的清理工具专业，毕竟软件也需要技术的积淀。具体如何我们下面见分晓。

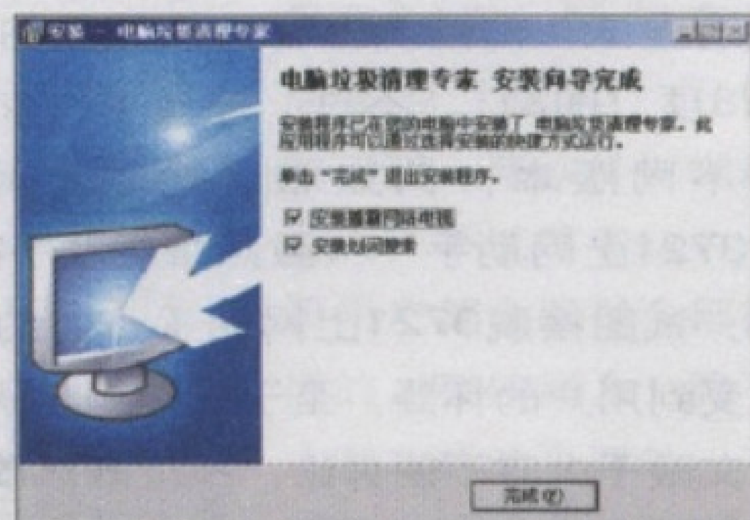
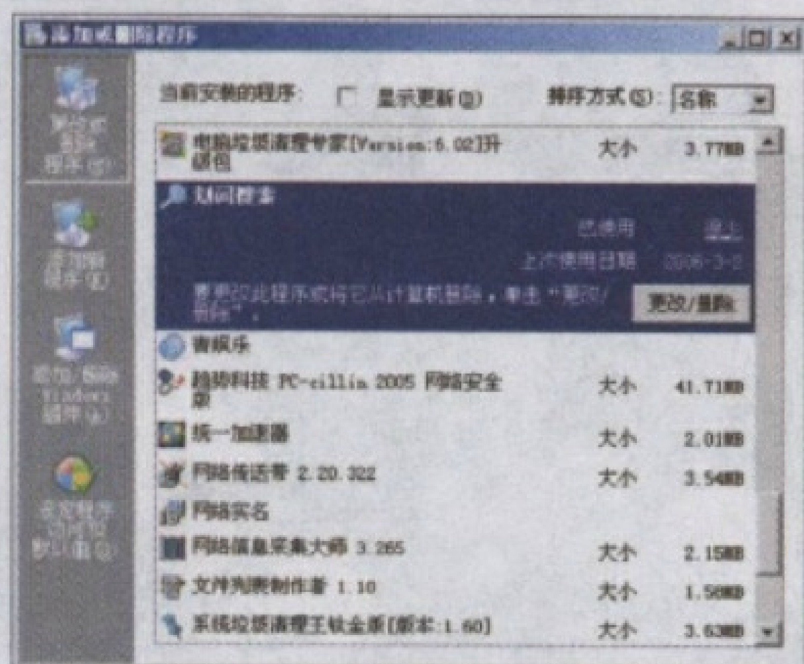


图1

我们测试时首先安装好所有的清理工具，其中“电脑垃圾清理专

家”附带了“网络播霸电视”和“划词搜索”2款软件（图1），而“划词搜索”恰好被其定为“流氓软件”。这种反流氓的软件自带流氓的行为真让人无语。之后笔者像一般用户一样在无任何防御的情况下去网上浏览一番，下载了几款软件并安装。当然，后果正如设想一样，多了不少“方便用户”的软件（图2），这些软件有的是笔者为了测试故意安装的，数量大约占一半，另一半由于没有事先进行系统跟踪，笔者也不知道怎么来的。当然，严格地说，能完全卸载的软件就不能算是流氓软件。不过，现在的流氓软件一般是指用户无意中就可能通过免费或共享软件无明显提示安装，并对用户使用电脑造成不便的软件。此类软件的名单已逐渐由用户达成共识，因此本文中的流氓软件专指此类，并不一定是严格意义上的“流氓”，更准确的说法是“不受欢迎或不请自来的软件”。笔者综合各方面情况，初步判定测试机上“不受笔者欢迎软件”共24项。当然，也许还有隐藏着的其他程序，不过既然测试过程中并没有发现其他骚扰行为，姑且忽略。


图2

一、超级兔子清理王


图3

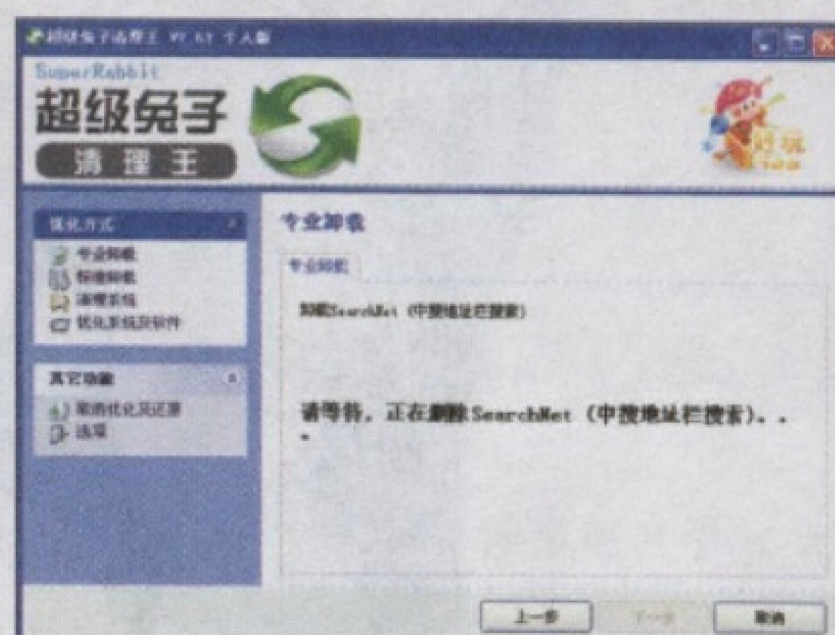
超级兔子与流氓软件的恩恩怨怨可以说最早从作者蔡旋回复雅虎中国的公开信开始受到关注。超级兔子魔法设置是一款有较长历史并且深受用户喜爱的系统工具软件，有较高的信誉度，因此一直受到用户的支持。从超级兔子魔法设置的组件之一“超级兔子清理王”的列表上看，能卸载的软件有一大串共128项（图3），不过，这当中不少是同款流氓软件的不同版本，例如雅虎助手实际上就是以前的“3721上网助手”（虽然雅虎助手3.0宣称可完全卸载，试图摆脱3721上网助手一向的恶名，但目前仍然受到用户的怀疑，至于是否如其所讲可完全卸载，本文限于内容不便讨论，不过既然敢大肆宣扬，相信还是有可信度的）。

蔡旋写给雅虎中国的公开信

5月15日，“超级兔子”的官方网站上登出一则软件作者蔡旋写给雅虎中国的公开信，全文如下。

“尊敬的alibaba-inc.com公司：

超级兔子作者在今日已经收到贵公司发来的关于超级兔子恶意删除网络实名、雅虎助手的邮件了，超级兔子非常愿意配合贵公司，但也请告诉我们如何修改程序，才不算恶意删除网络实名、雅虎助手呢？”


图4

超级兔子清理王的“专业清理”功能是专门对付流氓软件的（其他如“清理系统”功能用于清理系统垃圾），打开超级兔子清理王将自动扫描流氓软件并将扫描到的流氓软件用红色字标出“已安装”，并将其提前到最上层。这样虽然可清理软件列表很长，扫描到的结果却可一目了然。笔者测试的结果为扫描到21项，其中“酷站导航”等9项是在“添加或删除程序”中找不到任何信息的可肯定为流氓软件。未能清理的有Mysee Alert、搜易网弹出广告和网络猪一共3款，其中网络猪是安装未成功但在注册表中留有键值的特例，Mysee Alert和搜易网弹出广告并不在支持列表中。勾选所有已安装的需要清理的软件，点击“下一步”开始清理（图4）。

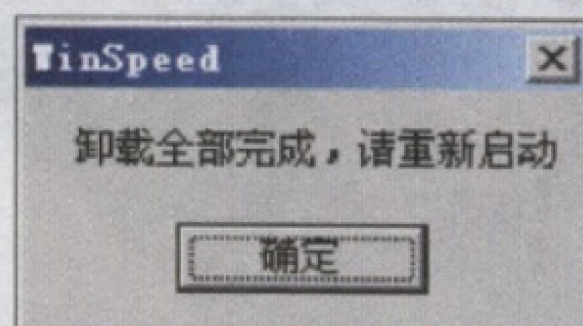


图5

一般来说第一次清理不会获得成功，特别是由于流氓软件一般都嵌入系统内部来防止用户删除，因此在普通模式下总有一些软件无法删除。超级兔子清理王中的例子就是3721上网助手、雅虎助手及搜易网弹出广告等3款只能在安全模式下删除，并需要重启才算彻底清除（图5）。为了更好地删除流氓软件，每次清理重启之后，在Windows登录窗口出现之前超级兔子都会提前执行，以在流氓软件掌控系统前将其删除，所以删除得非常彻底。事实也是如此，在超级兔子执行清理之后使用其他软件都不能查出有未能清除的残余。


图6

超级兔子清理王可卸载128种软件，远胜于本文中将提到的其他同类软件，不过很大一部分都是某些网站发布的小工具和插件（图6，例如播霸网络电视等，虽然也挺让人感到厌烦），很多都是少见的不入流之辈，因此并非其功能比其他软件强大许多。这么多卸载选项，用户使用起来有更大的灵活性，比在需要时不可用要好得多。

另外，Windows流氓软件清理大师虽然是一款独立的清理工具（图7），但为超级兔子作者所制作，其界面及功能与超级兔子清理王并无二致，只是可卸载的软件达到了130项，因此就不作过多介绍。

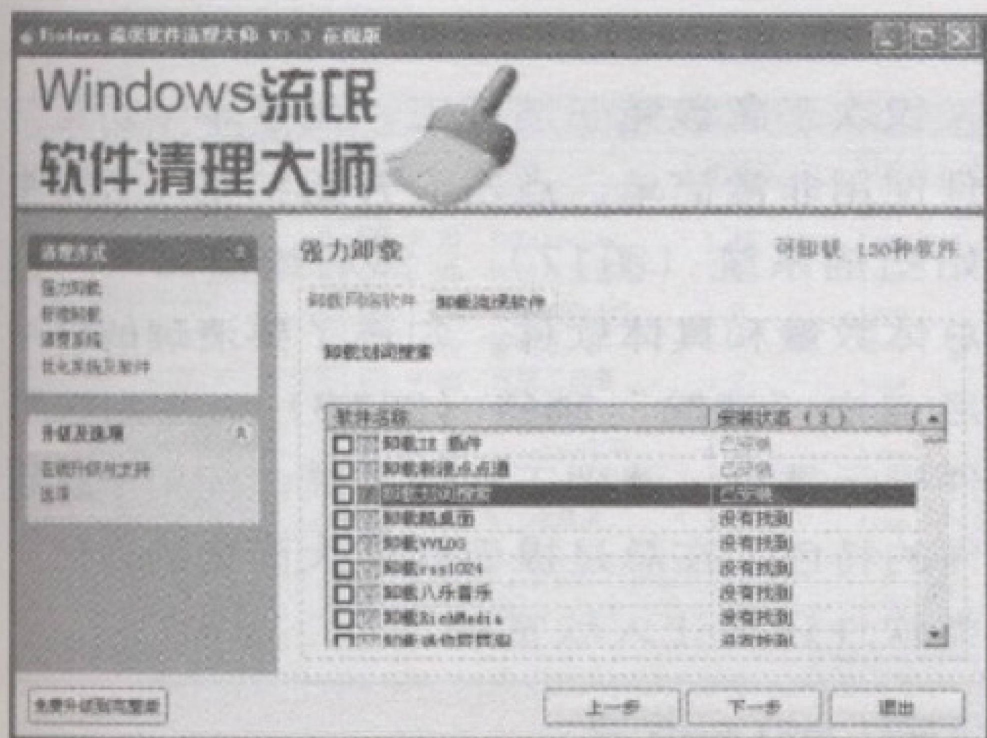


图7

二、电脑垃圾清理专家专业版

这实际上和超级兔子清理王同一性质都是系统清理（图8），其中包括了流氓软件清理功能。不过，相对比较寒碜的是其支持的清理软件一共只有23款，不过都是常见的软件，因此不用特别在意数量问题。

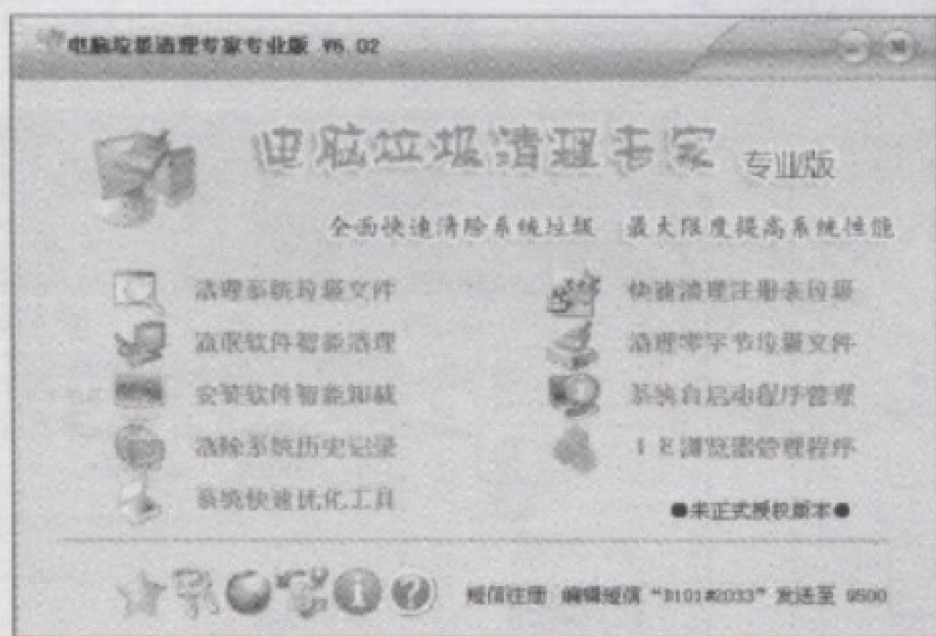
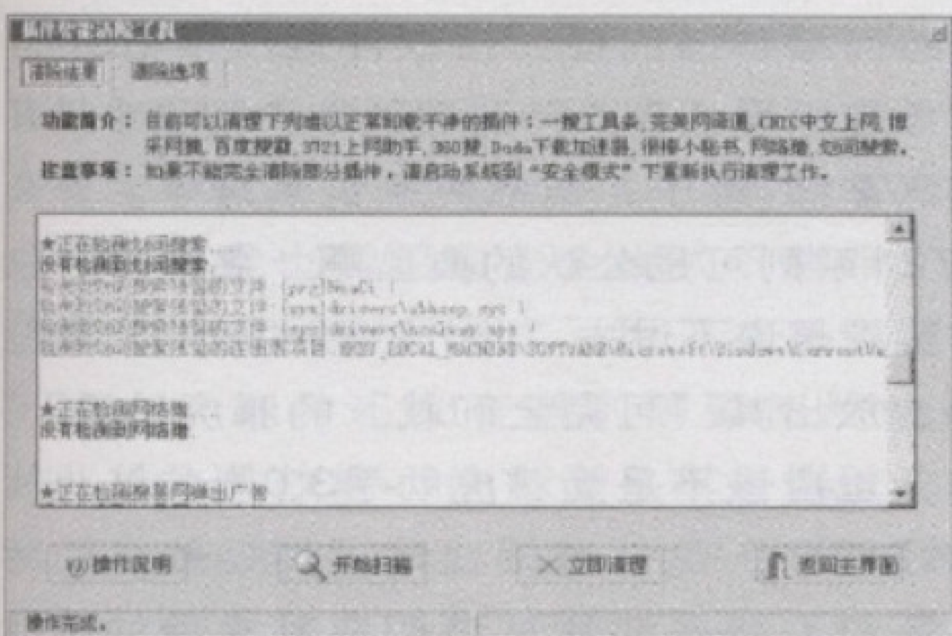
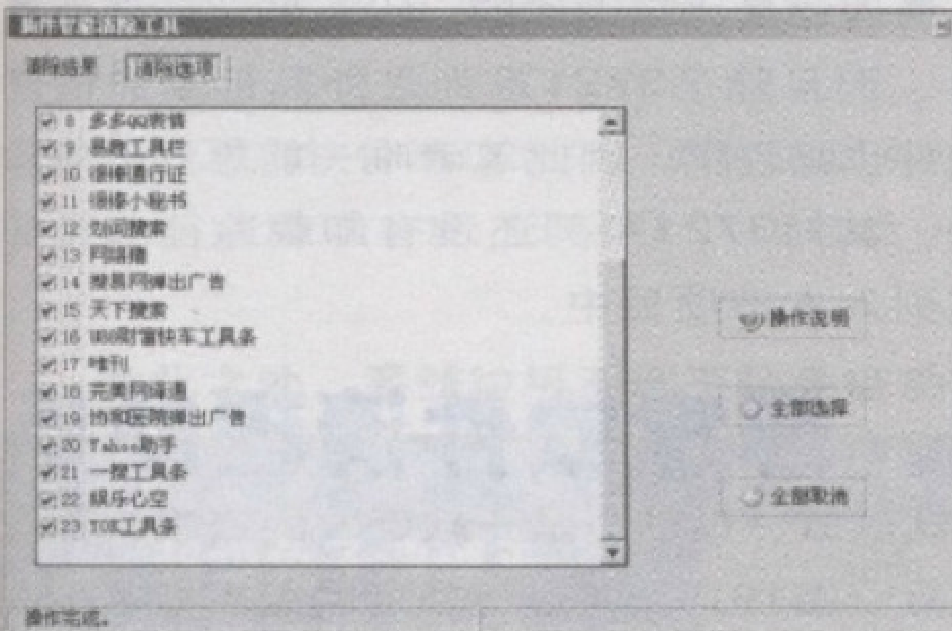


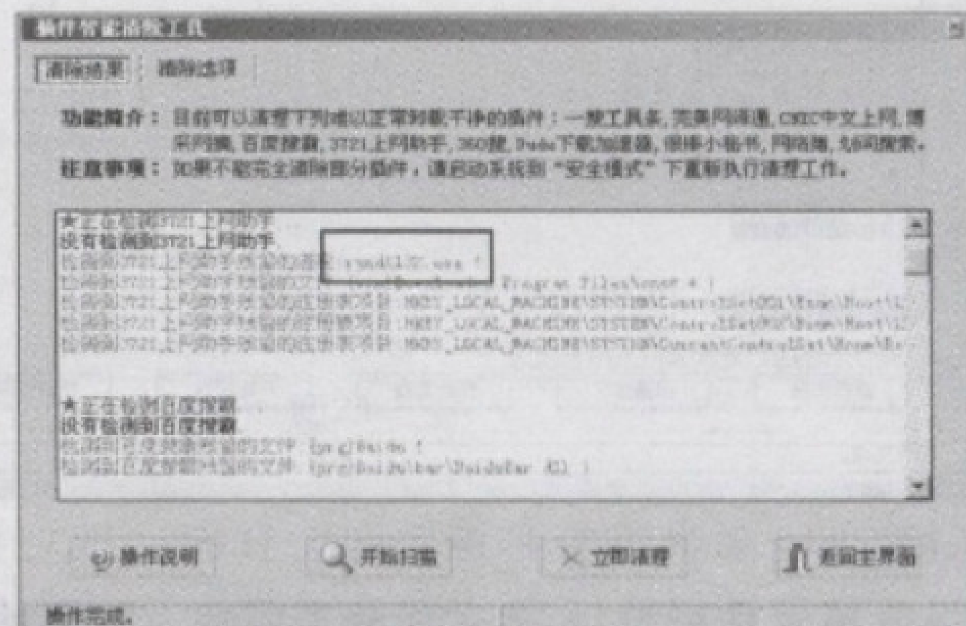
图8

在主界面点击“流氓软件智能清理”进入“插件智能清理工具”（图9），从“清理选项”页（图10）可看出其功能主要针对网页流氓插件，这也是目前流氓软件的多发位置。直接点击“立即清理”就可扫描并清理流氓软件，我们测试结果是搜索出10项结果，一般模式下3款软件（同超级兔子清理王）无法清理成功，不过安全模式下都能顺利清除。比较特别的是，网络猪的残留键值也能扫描并清理，只是仍无Mysee Alert的任何信息。但搜易网弹出广告软件能扫描并被清除掉。这款软件即使在用户没有打开任何浏览器时也会不时弹出广告窗口，所以一般的浏览器弹出窗口拦截功能形同虚设。同时笔者发现电脑垃圾清理专家特别关注了弹出广告的流氓软件，除了搜易网外还支持“协和医院弹出窗口”，希望以后能支持更多清除此类最烦人的流氓软件。


图9


图10

不过，这款软件也有失误之处。由于3721上网助手通常会调用Rundll.exe，因此常常把这个程序当作3721上网助手（或雅虎助手）的余党，偶尔会红字报警一下（图11）。但实际上Rundll.exe是系统文件，即使没有上网助手也是存在的（虽然未必执行为进程）。这就有点让人觉得风声鹤唳了。

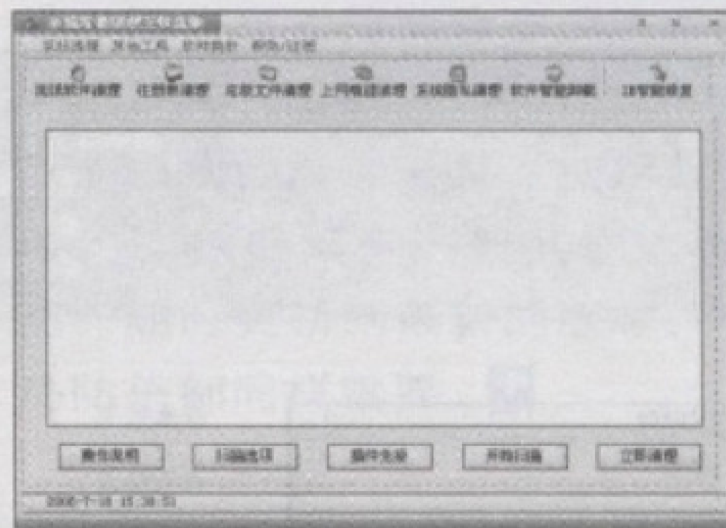

图11

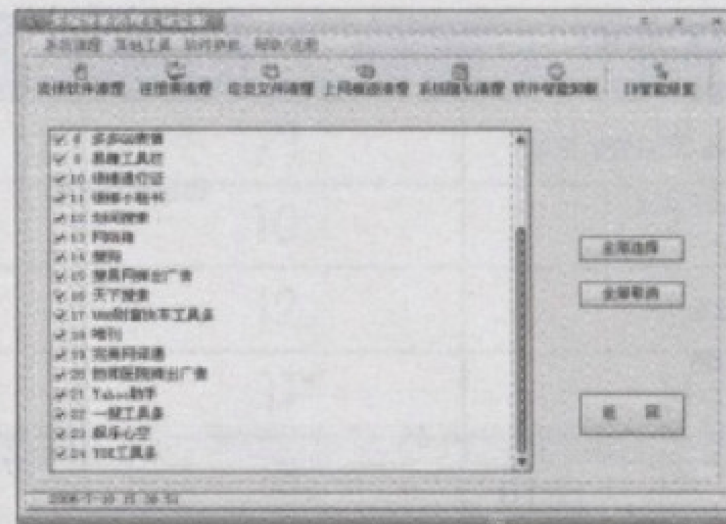
Rundll.exe是什么

本刊在以前的文章中多次提到，DLL文件实际上相当于一个可执行文件，可执行一个特定的任务，只是它不能单独执行而需要其他EXE或DLL文件调用而已。Rundll.exe就是系统自带专门调用DLL文件的程序，独立运行是毫无作用的。其实从文件名“run（执行）dll”就可知晓。3721上网助手的隐蔽和顽固性就在于脱离自带的可执行文件仍然可执行主要功能，其主要模块为Cnsmin.dll，因此总是伴随着Rundll.exe存在的。另外某些DLL木马也依附于Rundll.exe，所以一般此文件出现在进程中还是应该扫描一下系统以确保安全。

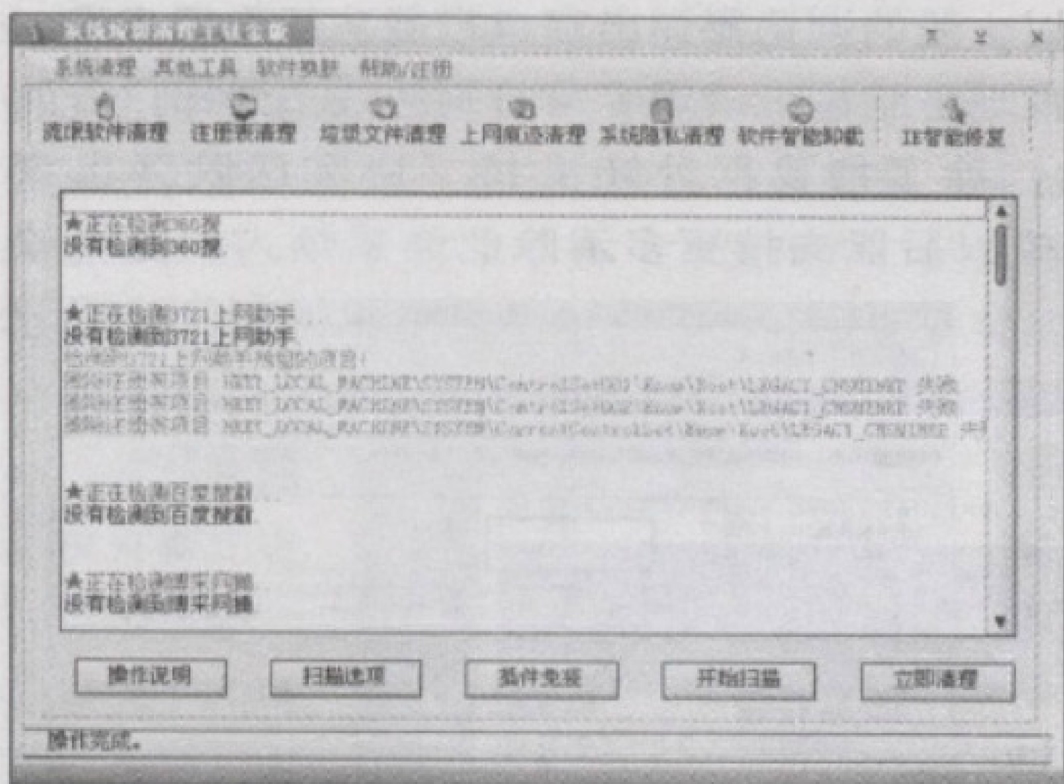
三、系统垃圾清理王钛金版

这也是一款综合性质的系统清理工具（图12），流氓软件清理只是其中的一项功能，只不过将流氓软件清理放在第一位，应该说是很重视的。系统垃圾清理王总共支持的流氓软件为24款，同样有扫描选项（图13）可排除扫描一些软件以提高速度，不过笔者认为一般用户都会选择全部扫描的。在使用上，除了主要功能的页面外，下面分支的设置页面都只

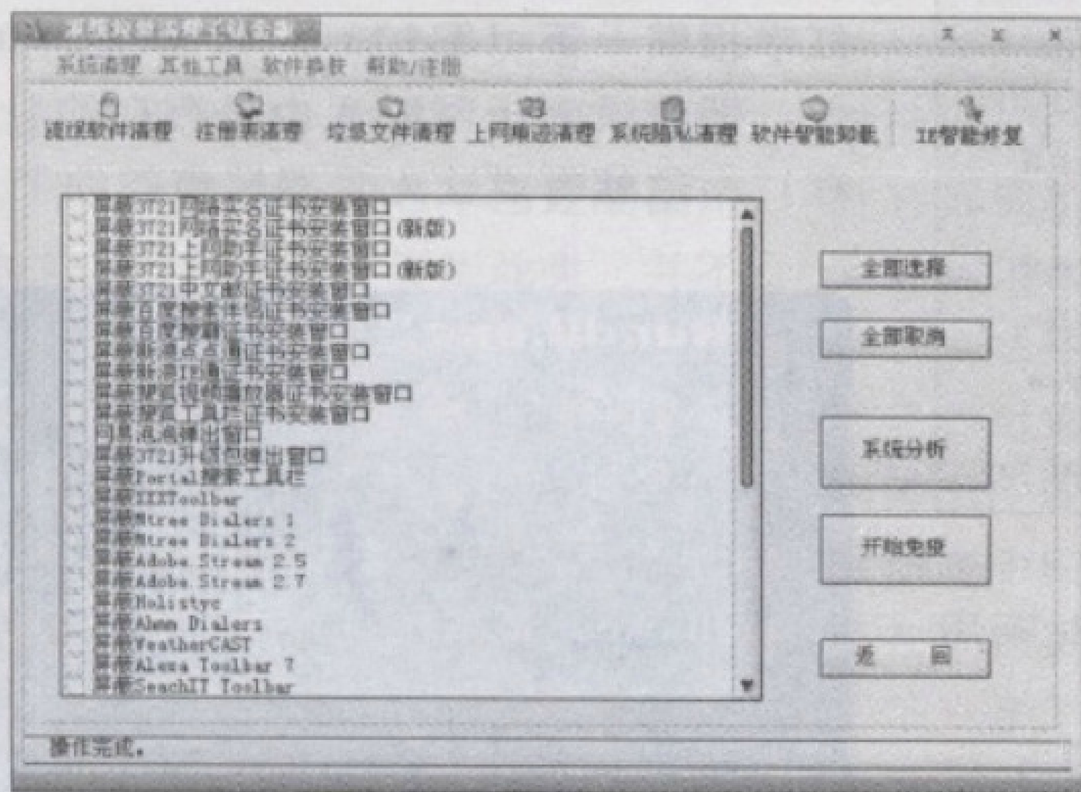

图12


图13

能点击“返回”按钮切换回主页面，分支页面之前不能相互切换，现在看来算是比较另类的设计，不符合一般用户的使用习惯。

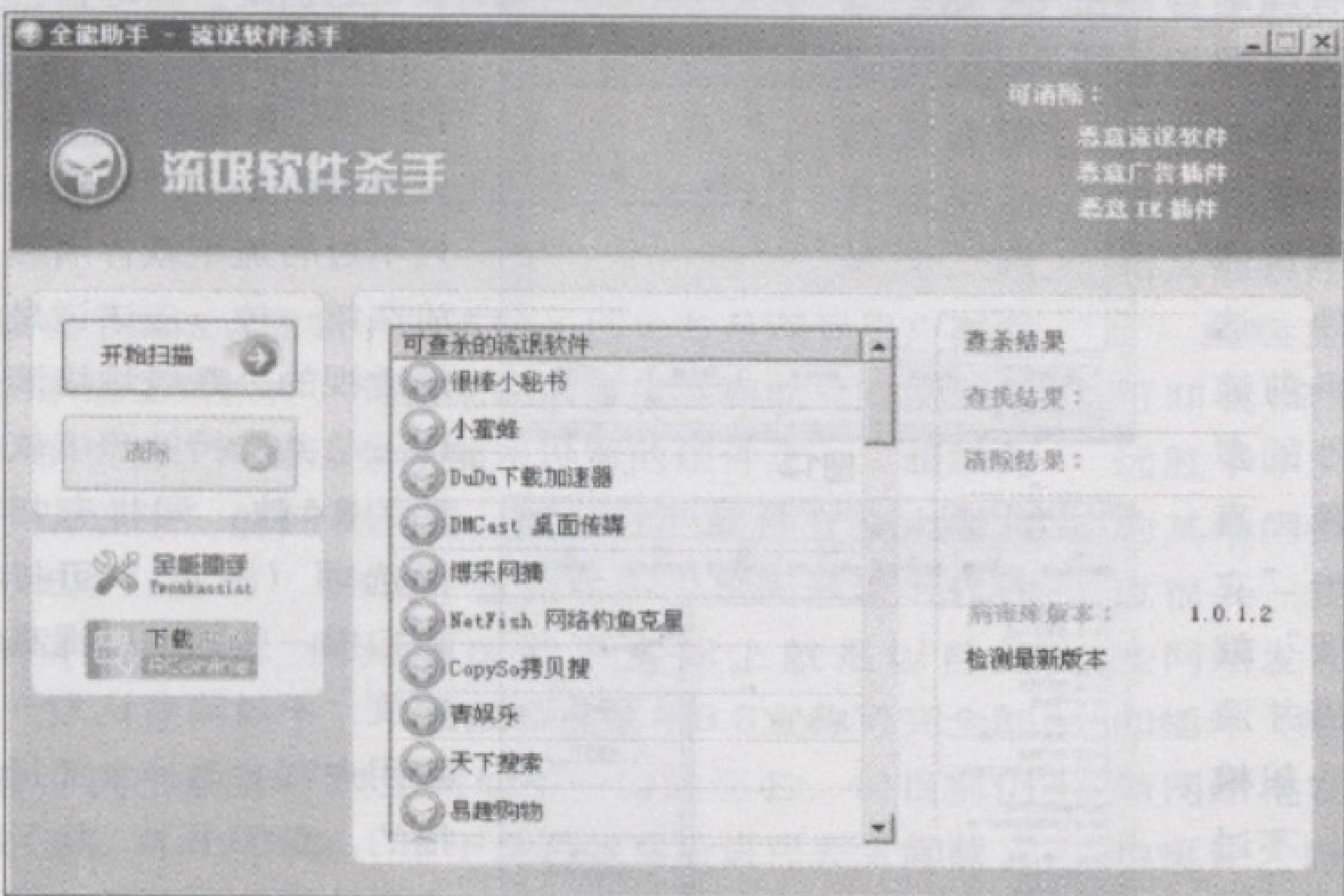

图14

虽然使用起来有点别扭，但功能还算不错，测试结果为查找出12款流氓软件（图14）。不过，清理起来就不如前面2款顺利了，虽然同样是在安全模式下，但3721上网助手及其后继雅虎助手总是有几项注册表键值无法删除，笔者抱着侥幸的心理切换到正常模式还是无法清除。不过，联想到3721上网助手一向的“盛名”，笔者对这个无法删除在这里表示理解。


图15

除了扫描清除外，系统垃圾清理王钛金版还提供了插件免疫功能（图15），不仅针对其列出的流氓软件对应的弹出安装窗口，还包括如“XXXToolbar”等通用规则的未知软件，一般来说御敌于“国门”之外总强于敌人攻占之后的血拼，因此笔者对这款软件还是颇具好感，只是觉得其支持的软件清理项目应该更多些。

四、全能助手——流氓软件杀手


图16

这款软件与前面三款不同，是一款专一的流氓软件清理工具，因此界面虽然单调点（图16），但其扫描的流氓软件项目达到了54项，仅次于超级兔子清理王。由于单一功能，软件使用非常简单。点击“开始扫描”后软件开始扫描系统（图17），然后给出结果，包括总体数量和具体软件。勾选了要清理的软件之后点击“清除”稍待（图18），直到按照软件提示重启，清理工作即完成。简单干脆是软件的特色，在总是提倡软件大而全的当代，此类软件还是让人欣赏的。

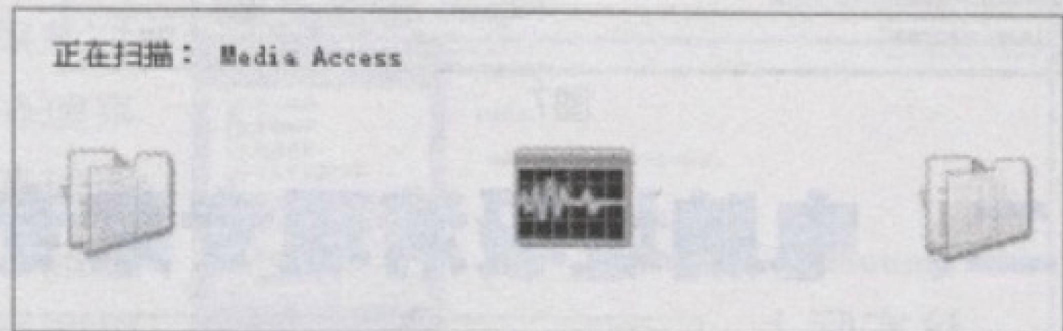
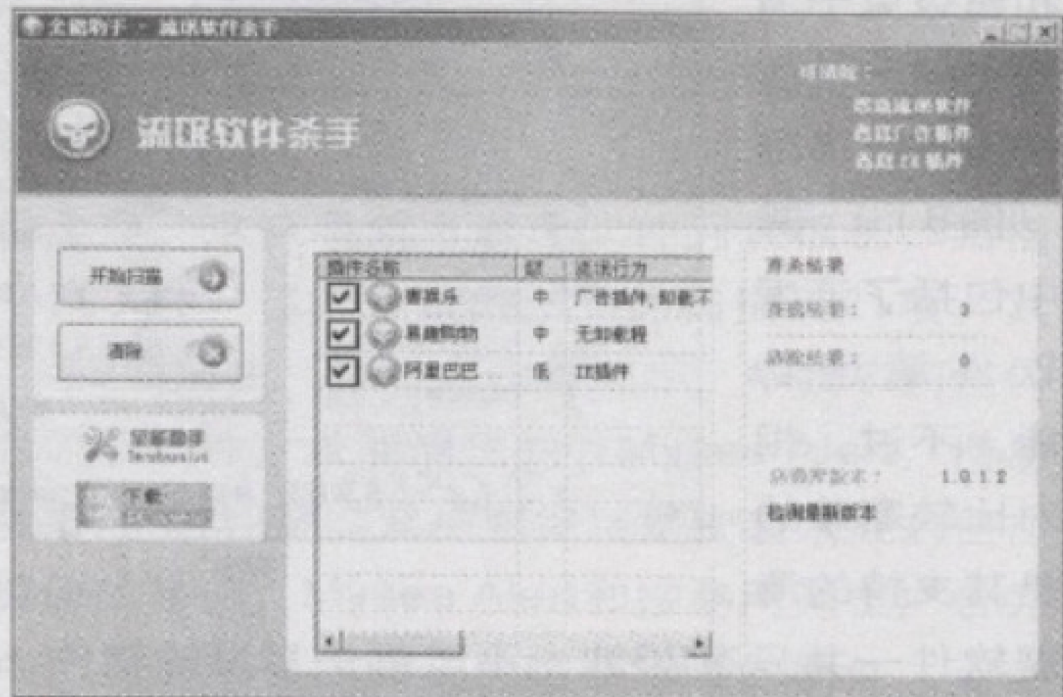


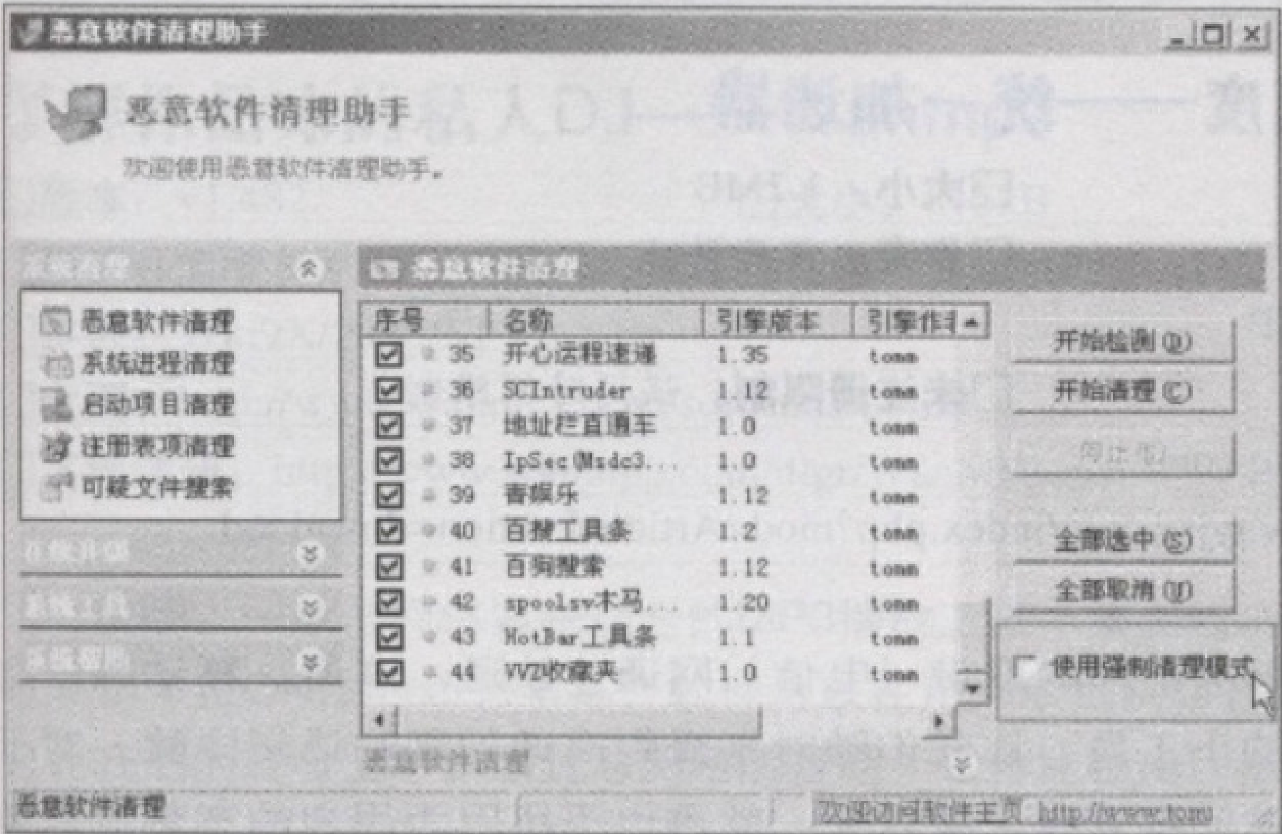
图17

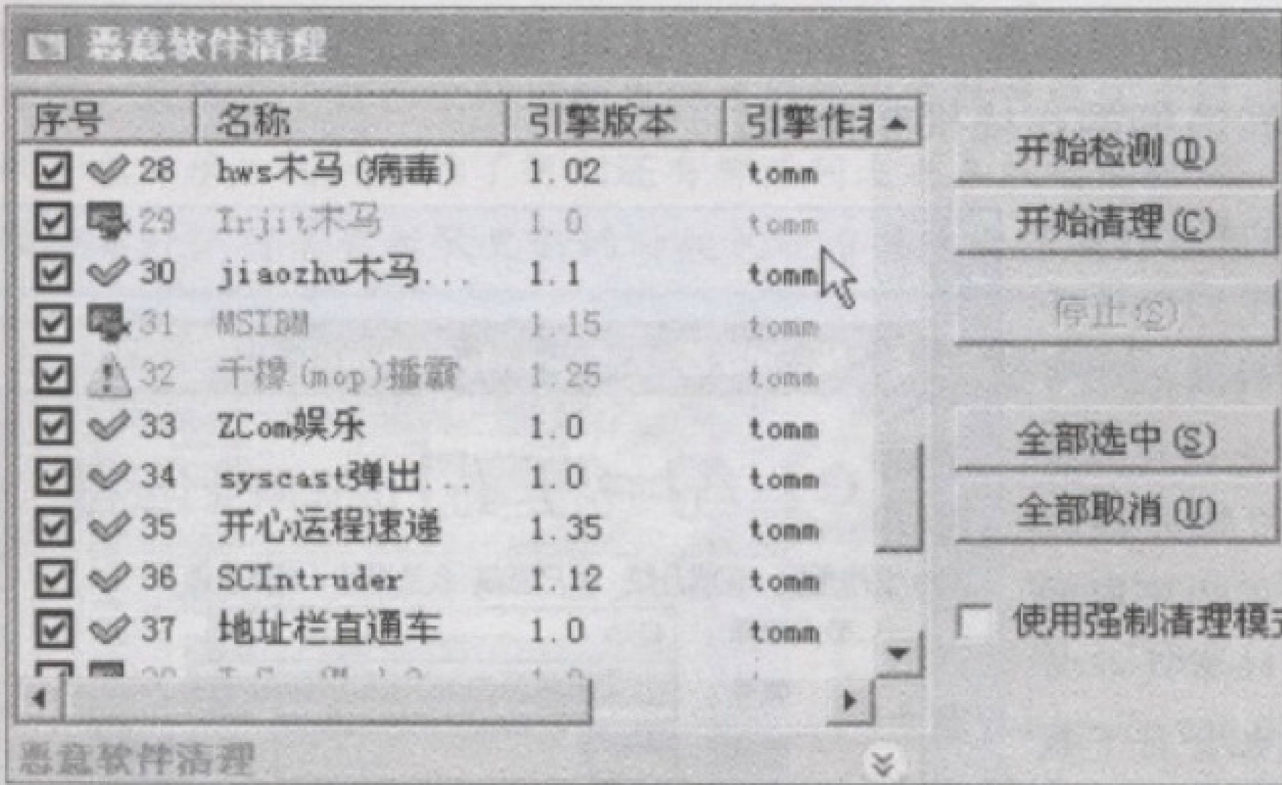

图18

然而最奇怪的是，该软件竟然不把3721系列放在眼里，在支持清理的软件列表中没有任何3721的影子，当然更别说清理了。怎么说3721系列可是公认的典型啊，名单中不包括它实在是说不过去。此外软件的发布日期是在雅虎放出其“可完全卸载”的雅虎助手3.0之前，也应该不是受雅虎助手3.0影响认为其弃暗投明了。这一点颇让笔者怀疑软件的功能。不过，进一步测试表明在其支持的范围内，清理还是比较彻底的，没有残留的注册表项目。而且除了3721系列之外其他常见的流氓软件也都包括。因此笔者唯一能想到的解释就是，其对3721系列还没有卸载途径，无法将其列入支持项目中。

五、恶意软件清理助手

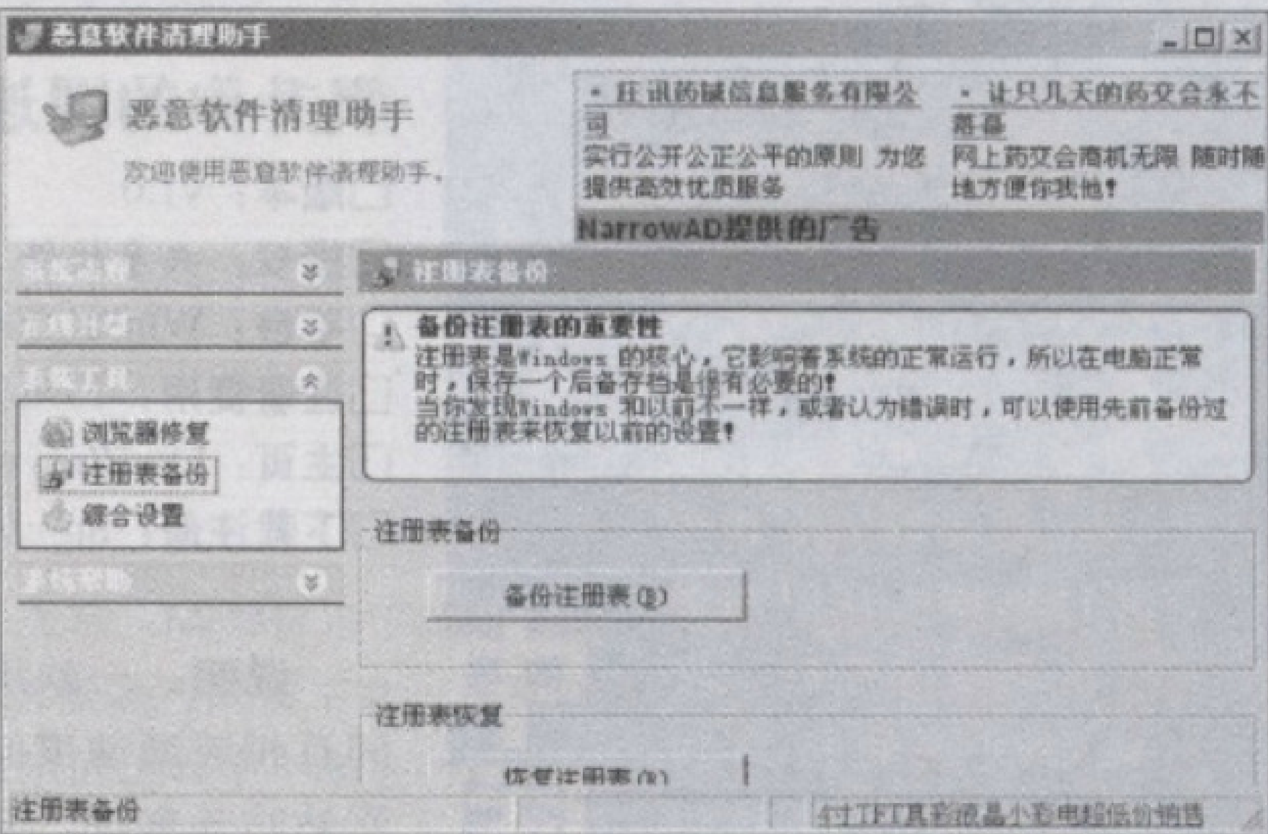
这款软件最初也是一款专一的流氓软件清理工具（图19），不过更新后的版本多了少许功能，因此在功能方面比前一款要稍强，至少可指定扫描和排除的软件项目，而且支持的软件数量达到了44款（有3721系列！），例如能支持“搜易网弹出广告”这一颇让人心烦的插件。


图19


图20

测试中总共扫描出20项恶意软件，由于软件定位为“恶意软件”清理，所以除了18下流氓软件之外，还扫描到2个木马（图20，笔者并未想到会有木马，后来用比较准确的木马克星扫描发现确实有2个木马）。与其他同类软件类似，3721上网助手和雅虎助手只能在安全模式下才能完全删除，不过恶意软件清理助手对划词搜索也需要在安全模式下删除。特别地，软件提供了“强制清理模式”用于清理顽固的流氓软件，不过由于笔者还没有遇到需要使用此模式的流氓软件，因此其效能不好言说，只是测试这个模式时发现极易引起系统崩溃（软件在使用该模式之前有提示），因此这个功能的观赏性大于实用性。并且笔者并不希望此功能有实用的一天，因为这意味着流氓软件的流氓技术又提高了一步。

除了恶意软件清理之外，软件还具有注册表垃圾清理等少数系统清理功能（图21），但相比一般的系统维护


图21

工具功能还要少些。同时，鉴于软件清理容易引起系统问题，软件特地提供注册表备份恢复；另外由于恶意软件多影响浏览器，软件还提供了浏览器修复功能。该软件附加功能都是围绕恶意软件进行的，因此并没有功能繁杂之感，值得称赞。

六、总结

由于流氓软件肆虐，一般用户中招之后要手动清除是一个吃力不讨好的事情，况且需要一定的系统知识。因此一般还是推荐使用工具软件为宜。从测试上看，虽然3721系列是著名的无法卸载的流氓，但目前各支持清除3721的软件都能在安全模式下顺利地完全卸载3721，因此各清除工具的作用还是值得信赖，唯一关注的是各种工具能支持哪些流氓软件的清理。

超级兔子清理王无疑是其中的佼佼者，128项软件清理支持独树一帜，基本上涵盖了网络上的各种流氓或垃圾软件，只是还有少数漏网之鱼。不过扫描方式似乎忽略没有安装完全的流氓软件，例如本次测试中的划词搜索，同时即使128项也并未涵盖所有的流氓软件，不过作者正在继续扩充支持项目中，我们可拭目以待。

除了超级兔子清理王外，笔者还推荐恶意软件清理助手，因为在支持清除不少流氓软件的同时还能附带扫描一下木马（虽然木马特征库并不多），同时由于是专一的流氓软件清理工具，使用起来更加简单方便。特别的是，软件还具有一般共享软件很少支持的在线升级功能，随时更新到最新的版本，相信对流氓软件清理和木马防杀都同样重要。P

除此之外，系统垃圾清理王的免疫功能值得一用，其他倒无特别之处。最后附上测试结果总表。

	流氓软件总数	支持清理总数	识别数	普通模式清理数	安全模式清理数
超级兔子清理王	24	128	21	18	21
电脑垃圾清理专家专业版	24	23	10	7	10
系统垃圾清理王钛金版	24	24	12	10	10
全能助手——流氓软件杀手	24	54	11	11	11
恶意软件清理助手	24	44	18	15	18

中国共享软件

共享软件的收费方式可谓花样百出：网上支付、线下付款、电话付费、短信扣费等各种模式。软件注册使用的形式也多种多样：从以前单一的购买注册码，发展到现在的按月付费、按使用次数付费、按单一功能付费等，越来越讲究细化。对于软件的使用者来说，很大程度上只是为了解决实际工作中的一个问题，通过对软件的细化收费，既让用户花费少量的钱得到了需要的东西，又让软件的选择面更加宽广。

■重庆 CoCo

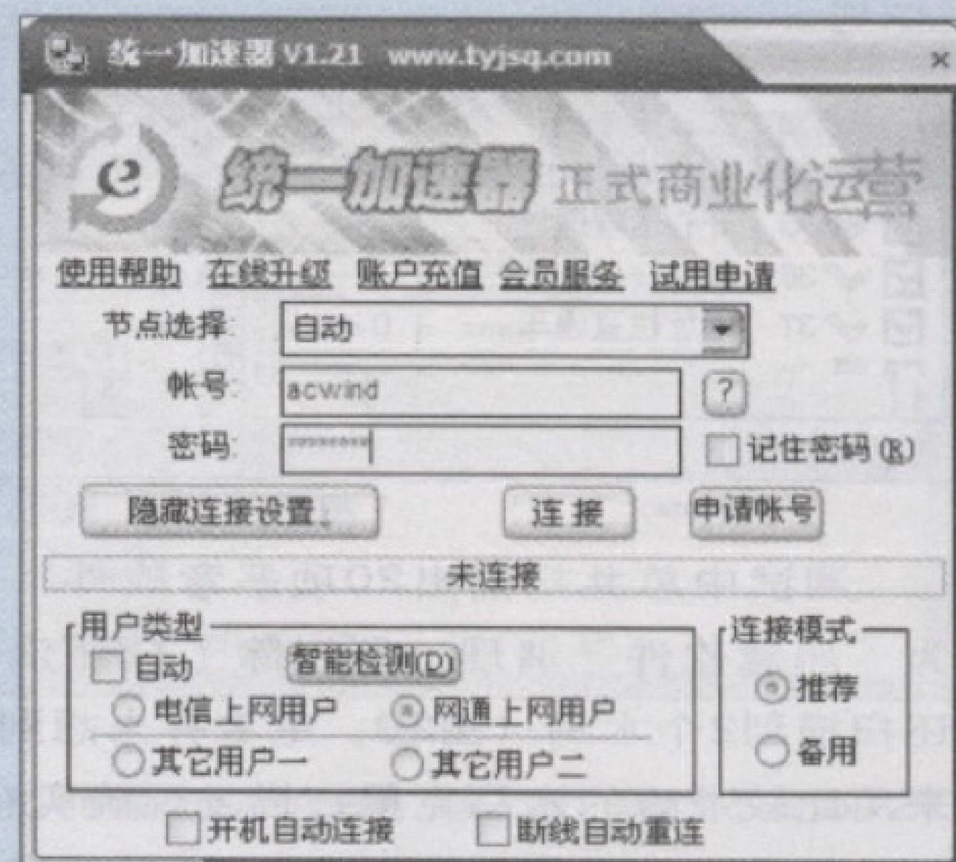
Soft®eg

飙升你的网速速度——统一加速器

□版本：v1.0 □大小：1.2MB
□授权：共享软件 □作者：蓝月科技
□平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：15元/月 □未注册限制：试用时间限制
□主页：http://www.tyjsq.com/
□下载注册：http://www.tyjsq.com/index.php?mod=Article&action=download

说明：一款用于解决不同的宽带（电信、网通、铁通、联通、移动等）之间互相连通速度问题的小工具，让我们随时享受到高速的网站访问体验。对于网站站长来说，只要访问者安装了该软件，就再也不用因为用户的宽带接入类型不同而导致网站的访问速度降低，也省去了不少额外购买域名和服务器的开销。软件无需安装在网站的服务器上，任何的个人电脑安装后进行设置，即可达到高速的浏览下载和流畅的在线视频体验。

点评：初入手这个软件的时候，只当成了ADSL宽带的加速工具，试用后才知道不止如此。经常玩网络游戏的朋友们，往往会选择和自己宽带类型相同的服务器游戏，如网通或是电信。因为不同的宽带商之间的连接速度经常是非常不理想。各种下载网站也会将下载资源分成不同宽带类型提供给用户选择，统一加速器的主要目的就是解决这种连通的速度问题。它虽然没有加速我们ADSL的表现，却使得整个网络更加通畅。经过测试，在解决了连通障碍的情况下，原有不同宽带网络之间每秒几kB的下载速度可以提升到几十甚至是上百kB。

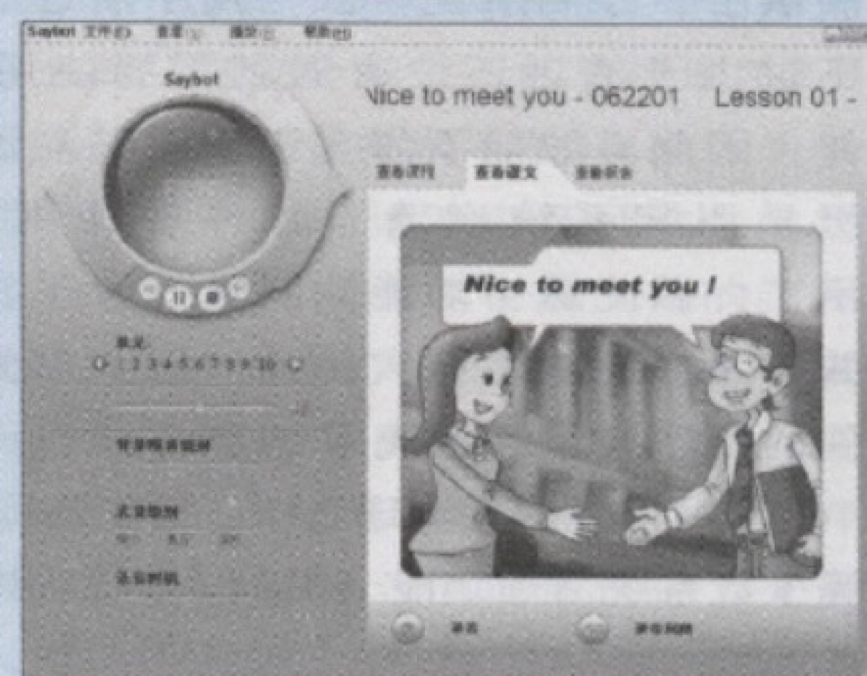


小小工具带来大大网速

虚拟英语口语外教——Saybot

□版本：v1.5 Beta □大小：30.4MB
□授权：共享软件 □作者：说宝堂
□平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：按课程收费 □未注册限制：课时限制
□主页：http://www.saybot.com
□下载注册：http://www.saybot.com/download.faces

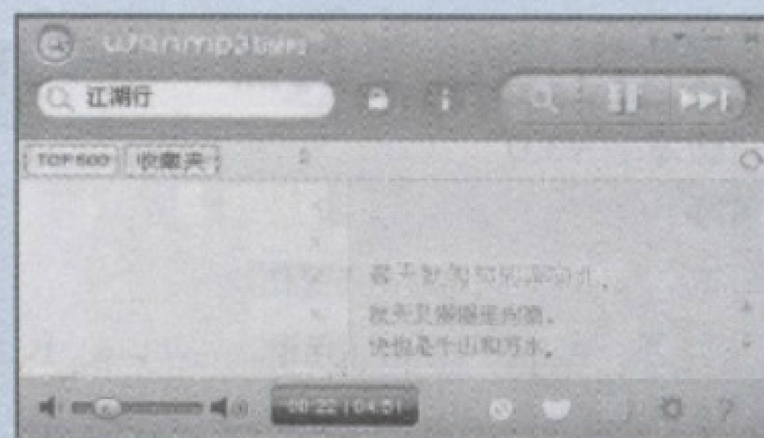
说明：一款智能化的英语口语训练工具，通过软件所提供Speech Recognizers语音识别技术，能帮助用户纠正自己的发音错误。软件提倡用户跟着虚拟老师一起对话，让用户勇于开口说地道的英语口语。软件根据用户的需求细分了出国、听说、晋升和求职等各个不同方面的课程，所有课程均可从其官方网站上下载试听。如果用户发音有错，软件会自动提供正确的答案，分析错误的原因及提供改正错误的办法。



声形并茂的英语对话环境

点评：十余年的英语学习，大部分人还是停留在“哑巴英语”的阶段。看英文文档没有任何问题，但是要真正进行口头交流，就会急得抓耳挠腮。普通的英语学习机，又无法交互性地像老师一样手把手地纠正我们的发音。Saybot只需要我们有一台电脑和麦克风，它的软件程序就能自动分析我们的语音并进行纠正。当然如果你从来没有大声对话过英文，可能会发现自己的错误率在50%以上，不过不要气馁，坚持一段时间，就能像CoCo一样达到20%了！

了解你品味的私人DJ——Wanmp3

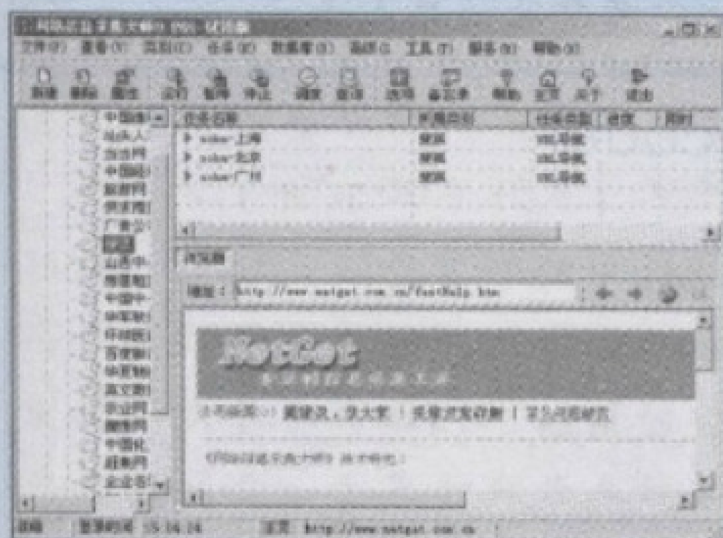

一个回车，歌曲歌词卡拉OK全入手

□版本：v1.482　□大小：815kB
□授权：免费软件　□作者：WanMP3
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.wanmp3.com/soft/index.html
□下载注册：http://www.wanmp3.com/dlgr/WanMP3.exe

说明：一款与网络紧密结合的MP3播放工具，集在线听歌、点歌、MP3音乐下载为一体，在播放歌曲的时候能够实时显示卡拉OK似的动态字幕。软件可以在用户欣赏网络音乐的时候进行同步下载，当你听完自己喜欢的歌曲，它就已经在我们的硬盘上了。通过与网络的互动，软件能在用户播放音乐的过程中不断进行自身调整，学习你的音乐品味。你使用Wanmp3查找和播放音乐的次数越多，软件就越能推荐和你的兴趣爱好相符合的歌曲，俨然是一个贴心的私人DJ。

点评：800kB的小个头，只有一个可执行文件，似乎只是能查找和下载歌曲这么简单，但由于和软件官方网站相结合的原因，显然有了自己独特的魅力。我们可以在软件的官方网站上注册自己的账号，在其提供的音乐数据库中选择自己喜欢的歌手或音乐，同时也能了解到还有哪些网友也喜欢这些歌曲，看看别人的点评。通过这种方式，软件就越来越了解你对音乐独特喜好，将来有新歌更新的时候也能准确地向你进行推荐了。

采集整理你的网络信息——NetGet

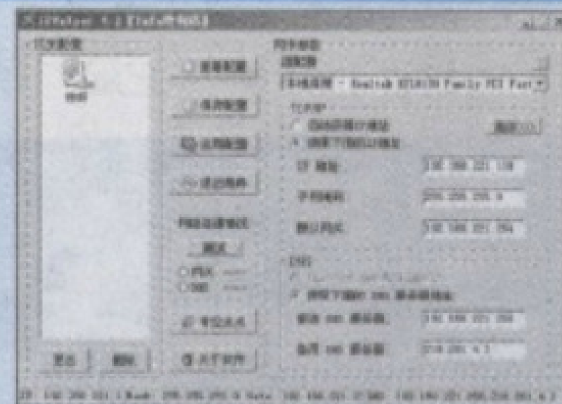

软件自带不少网站的模板

□版本：v3.265　□大小：1.8MB
□授权：共享软件　□作者：慕亿科技
□平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：398元（个人版）　□未注册限制：采集量及导出限制
□主页：http://www.netget.com.cn/
□下载注册：http://www.netget.com.cn/download.htm

说明：一款可以针对特定网站的内容进行其信息采集和整理工作的小工具，通过用户自定义的模板和格式，将某一网站上与需要信息内容相符合的页面——采集到本地硬盘中以便进一步分析和整理。软件支持HTML/ASP/JSP/PHP等各种类型的网页，支持一些需要登录后才能进入的论坛型网站，可以对脚本类型的网站进行智能分析。用户从网上采集到的数据，使用NetGet还可以更方便地将他们导出成TXT和Excel格式，采集数据过程中支持断点续传和多线传输。

点评：不少拥有精彩内容的网站或论坛，我们会常常有一次性将他们全部拖回到硬盘再慢慢欣赏的冲动。网上也有不少诸如Webzip这种离线工具，他们的缺点是下载回来的往往是整个页面，包括图片链接等等，即使在硬盘上打开也不是很方便。NetGet使用了“采集”的概念，它只获取一个页面中对我们有用的内容而非整个页面，那些导航条、广告、链接等等都可以被屏蔽在外，让我们方便地获取到一个完整干净的信息内容。

繁琐网络设置一键通——IpHelper


网络设置一键搞定

□版本：v4.2　□大小：260kB
□授权：免费软件　□作者：4w5w
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.4w5w.com/soft/
□下载注册：http://www.4w5w.com/soft/IPHelper4.2.zip

说明：一款帮助我们将繁琐的Windows网络配置变得轻松自如的小工具，可以实现在不同网段内IP地址和用户的快速切换、DNS、代理服务器设置等工作。通过保存好的配置，软件可以让电脑在不同的情况下方便快捷地接入各种局域网络，对于经常在不同地方使用笔记本电脑连进行移动办公的用户来说，显得更加实用。为了解决每次修改配置后都需要打开IE来测试连接是否正常运行的烦恼，软件内置了测试连接功能，随改随测。

点评：记得自己还是一个电脑菜鸟的时候，每次新装系统遇到网络IP、网关、DNS设置的时候，都要求助于朋友。特别是在公司或者出差在外，不同地方环境中局域网的配置情况也很不相同，每次也需要麻烦网管们。IpHelper帮助我们把这些东西都一一自动处理和保存下来，网络遇到问题或者是重新安装机器后，只需要恢复一下配置即可，再也不用拿支笔把配置过程工工整整地抄写在笔记本上进行备忘了。

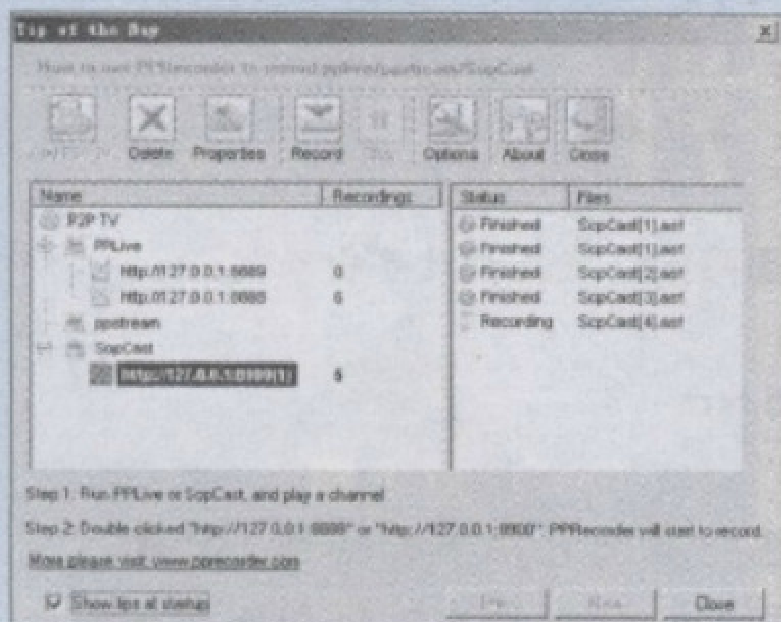
数码相片处理利器——PhotoCap

□版本：v3.0　□大小：5.4MB
□授权：免费软件　□作者：Johnson Wang
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.johnson-wang.idv.tw/
□下载注册：http://home.so-net.net.tw/juinn99/Download.htm


快速处理你的数码相片

说明：一款被网友一致认为是非常好用数码相片批处理工具，软件提供了大量常用的数码照片的修复功能。我们可以去除照片上的红眼、黑斑、美化人物肌肤，甚至脸上的疤痕也能通过它神奇地消除，让非专业摄影爱好者所拍摄出来的照片也能显得更加完美。软件支持批量处理功能，用户可以随心在相片中进行加入日期、文字、边框、快门光圈数据的处理，其所提供的专业滤镜，一点也不逊色于大型图像软件，俨然是一个mini版的PhotoShop。

点评：很多买数码相机的朋友，只是为了能拍一些自己喜欢的人物或风景照片而已，并不懂得专业的摄影知识。和CoCo一样，经常由于拍摄方法不正确，导致所拍摄的照片效果惨不忍睹。红眼自然是最普遍的问题，至于拍摄的光线明暗、色度的不平衡、模糊的效果，常常会让好的心情大减。PhotoCap整理除了我们初学者在拍摄是经常会犯的一些错误，并通过软件的形式对这些照片的不足之处进行修正。非常简洁和模块化的界面，相信任何一个电脑初学者都能简单入手。


支持多种网络电视软件

网络节目录像机——P2P TV Recoder

□版本：v1.62　□大小：2.8MB
□授权：共享软件　□作者：StreamingStar
□平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：30元　□未注册限制：30天试用期
□主页：http://www.pprecorder.com/cn/
□下载注册：http://www.pprecorder.com/cn/download.htm

说明：一款可以像电视录像一样记录那些网络电视软件视频节目的小工具，支持流行的PPLive、PPStream、Coolstreaming、SopCast等流媒体视频软件。通过指定时间的计划任务似的录制方法，让我们不会因为某个事情而错过喜欢的精彩节目。软件按照用户所使用的视频工具对频道进行了分类管理，用户还可以随意建立自己的流媒体目录，只要知道流媒体的网络地址，就可以添加它并随时进行录制。软件附带了磁盘监视功能，防止了录制时间过长而造成硬盘空间紧张的情况。

点评：如今的网络视频软件到处都是，无数的诱人广告也遍地开花，但看网络视频和我们看电视一样，很难将自己喜欢的节目录制下来。要录制电视，我们可以买一台DVD录像机，但如果是网络视频，就要请P2PRecoder来帮忙了。软件的界面与FlashGet等下载工具很类似，左侧是频道列表，右侧显示下载的文件和进度。在每一个频道的属性中选择“调度”选项卡，就能在你睡觉、上班、学习的时候让它自己为你下载精彩节目。

软件更新快报

软件安装中的强制插件已经越来越成了一个焦点话题，各大下载站点都开始在下载页面标注软件的插件、是否强制安装等情况，免得自身背上骂名。如果你的软件才刚刚起步，又加入了大量的网络插件，用户可是会要仔细考虑才敢下载的。

PPStream：深受好评的网络电视点播工具，版本升级至1.0.4.532，修正了无法显示列表、预览和TVGUIDE的错误。推荐下载更新地址：http://www.ppstream.com/download.html。

千千静听：拥有自主研发引擎的国产音乐播放工具，版本升级至4.6.8，增加了歌词服务器，并且自动识别电信或网通的用户，进一步提高了下载速度。推荐下载更新地址：http://ttplayer.com/update.htm。

X浏览器：同时享受使用IE和Firefox浏览页面的乐趣，版本升级至0.2.0，修改缓存设置，降低了内存占用。推荐下载更新地址：http://www.secyou.cn/index.php?id=5。

UltraISO：让你的刻录机也能玩出各种花样的ISO光盘工具，版本升级至8.12PE，改进DVD-Video映像，提高了对家用DVD播放机的兼容性。推荐下载更新地址：http://cn.ezbsystems.com/ultraiso/download.htm。

MSN传情动漫秀：让你的MSN声色俱全动起来的好工具，版本升级2007.4，增加了更多令人心动的魔法头像。推荐下载更新地址：http://www.showim.net。

编者按：调查由《大众软件》与北京网路科技(www.softreg.com.cn)联合举行，欢迎软件开发者们登录网站参与我们每期的话题讨论。

曾几何时，程序员是令人羡慕的职业。那时候会编程的人很少，一群天才小伙子们，凭着自己聪明的脑瓜子，像偏执狂一样蒙头写程序，使我们的生活变得越来越数字化和美好。如今程序员已成为一种普通的职业，变成软件产业中的流水线工人。说起自己是程序员时，还会拥有那份骄傲与自豪么？

本期话题：

程序员，你们的自豪还在不在？

以前的软件开发工具较少，且大多极为简陋，语言可选择性小，无论汇编还是C都比较偏重底层，那时的硬件配置也低，对程序员的开发能力要求高，这使得程序员被没有成为程序员的人看作是聪明才智的别称。

进入上世纪90年代末，VB等各种可视化开发工具开始盛行，程序似乎变得越来越好写，开发效率大大提高，而这时那些终于如愿以偿进入编程的新人，在享受别人开发的高效率工具的同时，发现自己离心目中程序高手的距离越来越远。于是乎有些人开始重新拾起了汇编甚至计算机硬件的书开始了高手之梦，在他们自己看来这样才是程序员应有的样子。

——软件《肯肯关机助手》作者 赵付强

我大二时就跑到外面去打工，当时是在电脑城商铺给人装修电脑。大三跟了一位老师帮一家公司开发软件，这才开始真正接触软件开发。大四时去了一家软件公司实习，毕业后就在这家公司工作。工作内容就是在别人已设计好的软件文档框架里，往里面填写代码。半年后，公司把我的职位改了一下，属于软件工程师，当时感觉无比自豪。

后来换了单位，也换了职位，项目经理等职位现在也没有什么感觉了。不变的也许就是那颗不断好学的心吧。

这个行业变化非常快，没有什么能保持多久的东西。所以就需要你不断学习，只有敢于探索创新才是最重要的。当然，随着年龄的增长越来越注重自己的生活质量，不再像从前那样拼命加班熬夜了。毕竟身体健康和心情愉悦才是最重要的。

——水煮新概念英语系列学习软件 沈少会

呵呵，说个笑话，本程序员在亲朋好友眼中是一个电脑高手，然而最大的苦恼就是，大家都认为你的才能汇集于重装系统，结果就是三天两头奔波于帮忙重装系统的事务中。

相比过去，国内电脑普及程度确实高了很多，不过由于版权意识的淡薄，大部分人还认识不到软件的价值，自然对程序员的了解也会比较少，仅仅停留在"一天到晚埋头电脑前不知道做什么的电脑高手"这样的看法。

——阿达系列软件作者 阿达

家庭、妻子、女儿和编程



软件PhotoCap的开发者，中国台湾省今年36岁的王俊昌，英文名Johnson。身为两个孩子父亲的他，目前在一家数码相机厂工作，负责CCD Driver开发部分，除影像处理外，专长于Embedded System与DSP。

Johnson平常喜欢玩TV Game，特别是欧美的RPG。"我的另一个嗜好是看霹雳布袋戏，从小学看到现在没有中断过，老家云林县就是台湾省特有的金光布袋戏的发源地。霹雳布袋戏每个星期会推出两集共120分钟，这便是我平常的精神粮食。"

谈到软件的最大优势，首先Johnson认为是免费，免费造就了软件的大量忠实用户，其次PhotoCap的功能开发多是网友所建议，因此会比较贴近实际需求，也就比较有竞争力。其实Johnson并没有想到过要和其他软件进行竞争，主要是想让自己能在开发中学到原本没有的技术。

"还有个重要的动力，就是希望以后我小孩长大后，知道他老爸的能力和对社会的贡献。因此PhotoCap会继续免费下去，让想要学习数码后制作的初学者有个不错且免费的软件引领入门，等到需要更进阶的后制作功能时，再使用Photoshop即可，毕竟Photoshop软件一套并不便宜，没必要用到简单的功能就要去买一套来用。"Johnson的言语中透露出父爱的自豪感。

虽然软件是完全免费，但喜欢的人可通过捐赠的方式支持作者的开发。PhotoCap推出已有5年，但捐赠者不超过20人，金额也不超过600元人民币。"老实讲，若要依靠捐赠过活肯定是不行的，我是以做公益的心态来开发的。第一次收到捐赠的心情还是蛮不错的。"

Johnson生活习惯是早起晚睡，利用早上上班前与下班后的时间进行开发。"妻子很能体谅我，因此才能专心开发，不过有时开发过头，会影响到家庭。说真的，没时间或有家庭的人，不太建议去做共享软件的开发。"Johnson深有感触地说。

对于中国台湾省的共享软件市场，Johnson认为条件并不是很好。"主要是使用者付费的观念仍有待加强，中国台湾省跟内地我想差不多吧，愿意付费购买自己喜欢的软件的人不多，这点与欧美市场的差距比较大。"

PhotoCap只是个工具，希望通过这个工具能给使用者带来便利与好处，Johnson希望有能力的人多多与其他人分享自己的设计外框、小图、模板与材质，让软件造福更多爱好图像处理的朋友们。

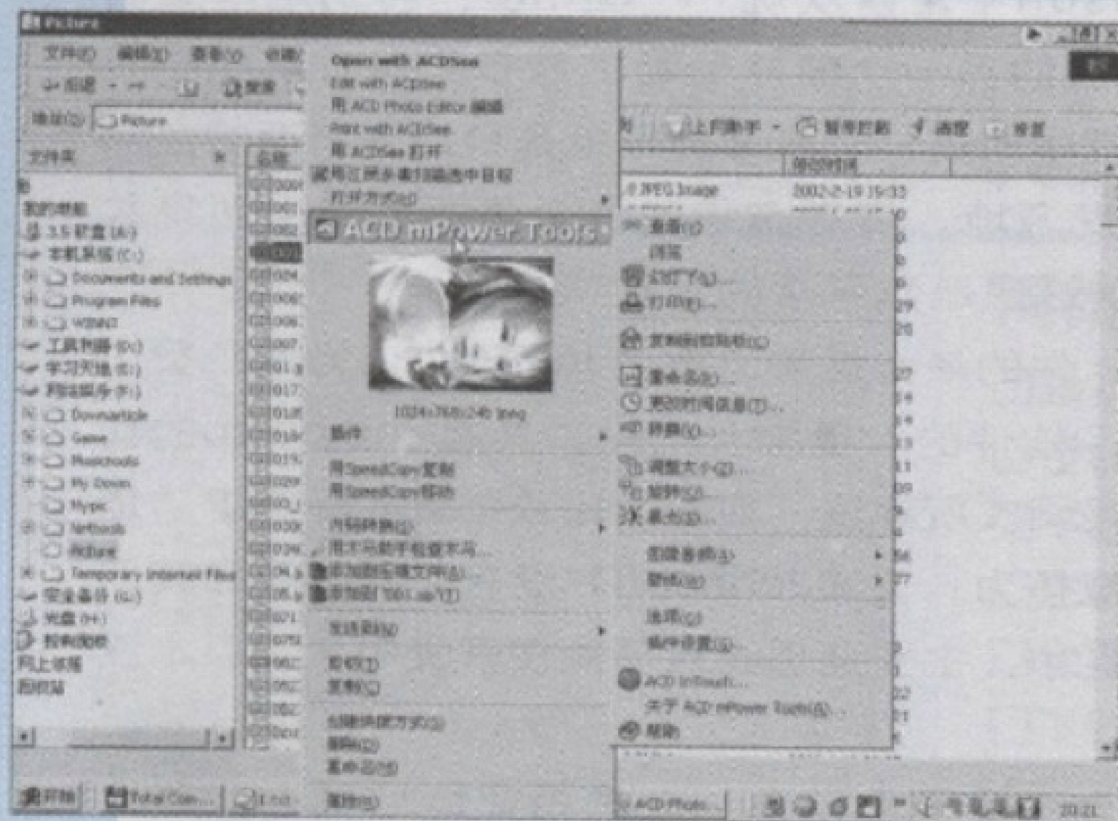
应用心得

编者按： 近日病毒、木马又复猖獗，读者朋友们要引起注意。防范病毒、木马是件长期的工作，不能有丝毫放松，要及时更新杀毒软件的病毒库，同时自己也要养成良好的电脑使用习惯。

本期推荐文章

美图尽在右键中

■重庆 贺锐


图1

在平时如果只是查看图片，使用ACDSee这样大的看图软件实在是没有必要。笔者向大家推荐一款名为ACD mPower Tools（下载地址：http://dl.pconline.com.cn/html_2/1/114/id=8985&pn=0.html）的看图软件，利用它就可通过右键菜单即点即看了。

一、操作使用界面

软件安装完成后，它不会生成快捷方式，因为其使用界面集成在资源管理器的右键菜单中。在资源管理器中找到图片所在的文件夹，选择一个图形文件，单击右键就可看到**如图1**所示的界面。在这里我们可查看图片的缩略图及图片信息，让你对图片的内容有一个了解。另外ACD mPower Tools还可播放音频视频，支持如MP3、MPG等超过50种的文件格式。

如果查看了图片后还需使用和编辑，这时可进入“ACD mPower Tools”二级菜单和“插件”二级菜单，选择相应的处理命令来完成操作。

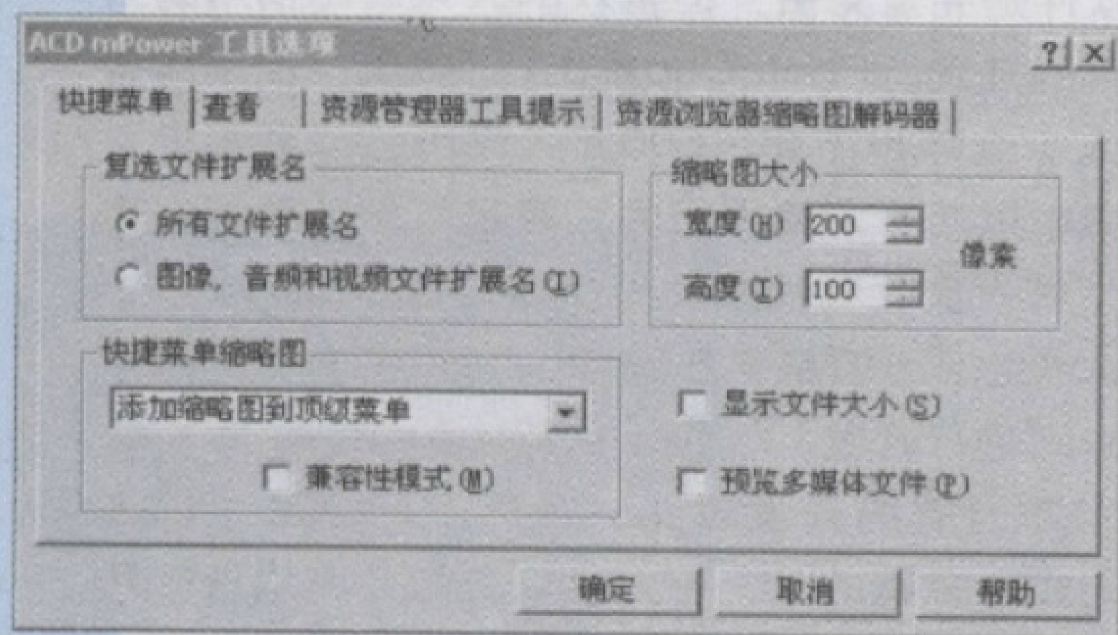


图2

二、设置技巧

为更好地使用软件，我们可打开“ACD mPower Tools”→“选项”来进行相关设置（**如图2**）。笔者建议如下——

“快捷菜单”标签页：在“快捷菜单缩略图”下拉框中选择“添加缩略图到顶级菜单”；在“缩略图大小”中选择200×100即可；建议不选择“预览多媒体文件”。

“查看”标签页：建议选择“缩小图像到适合屏幕”和“显示菜单”。

“资源管理器工具提示”标签页：勾选“常规”和“其他”中的所有复选框。

“资源浏览器缩略图解码器”标签页：建议选择所有选项。

三、瘦身版ACDSee——MediaBar

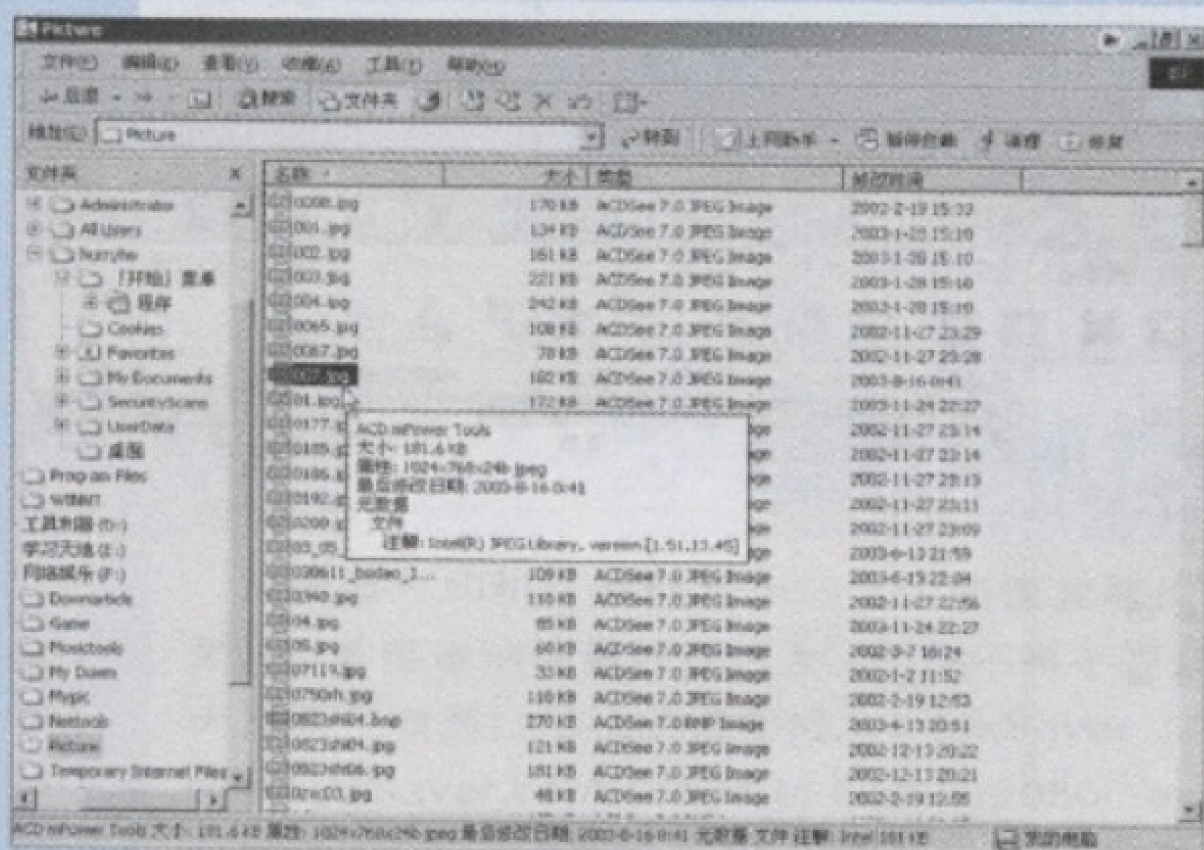
ACD mPower Tools每次只能查看一张图片，所以需要同时查看大量图片时使用它就不是很方便了。我们还可使用该软件中的一个小工具MediaBar。打开ACD mPower Tools安装文件夹，双击名为mPowerTools.exe的文件，就会看到**如图3**所示的软件界面。

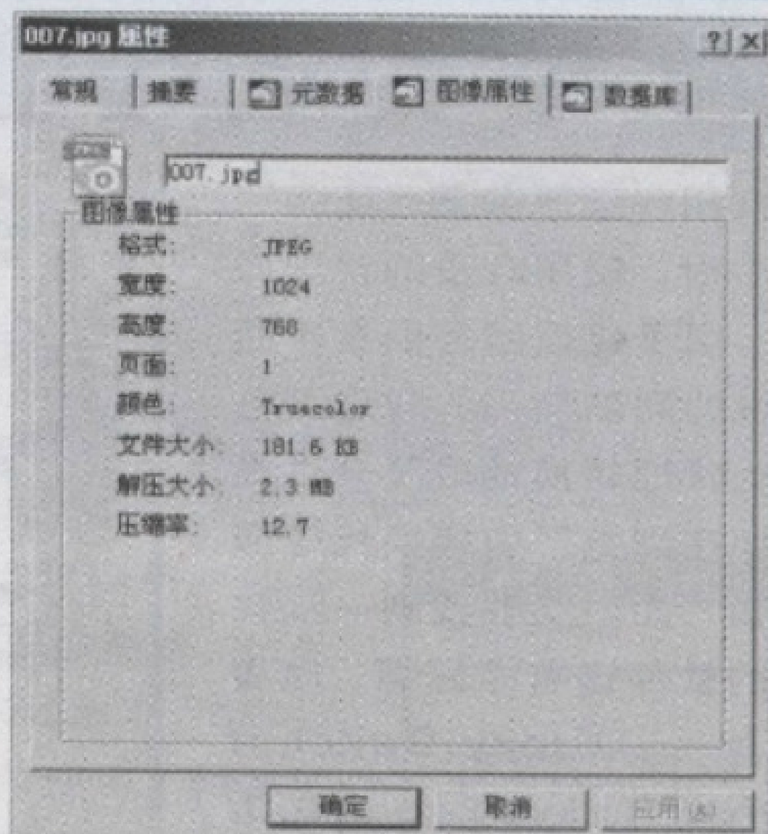
在左边文件夹树中找到图片所在的文件，选择后会在右侧预览区中看到所有图片，是不是有点ACDSee的感觉？当然如果对MediaBar的界面布局和显示参数不满意，可打开“缩略图设置和选项”→“MediaBar选项”来进行修改，具体操作不再详述。


图3

四、与资源管理器窗口集成

ACD mPower Tools安装后会与资源管理器窗口完美集成，方便用户的使用。打开资源管理器，鼠标指针选中一个图形文件后，会见到**如下页图4**所示


图4

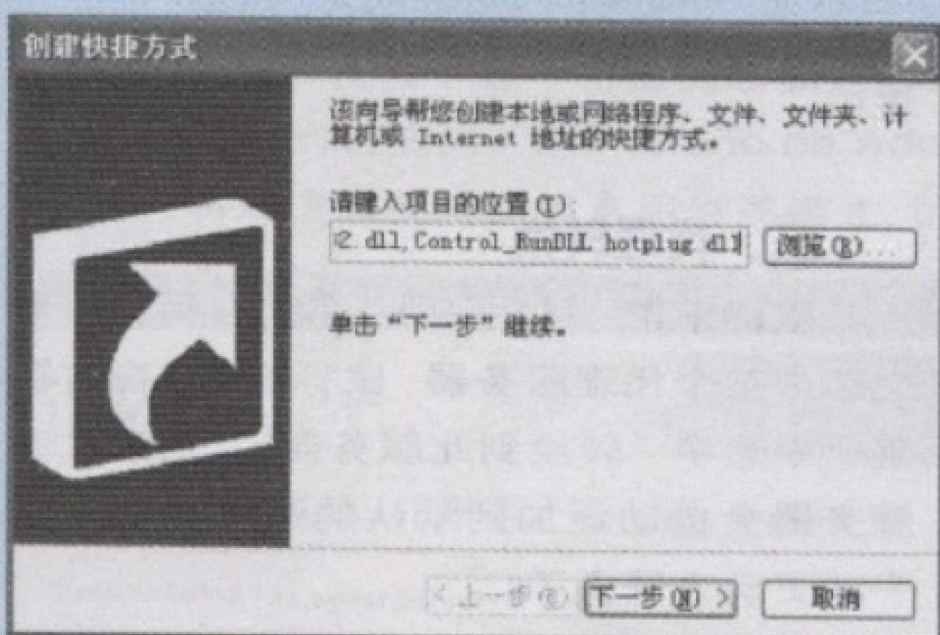

图5

的提示信息气泡窗口。窗口中显示了文件的相关信息，以供用户参考。窗口中显示的内容可在前面介绍的选项设置中进行增删。

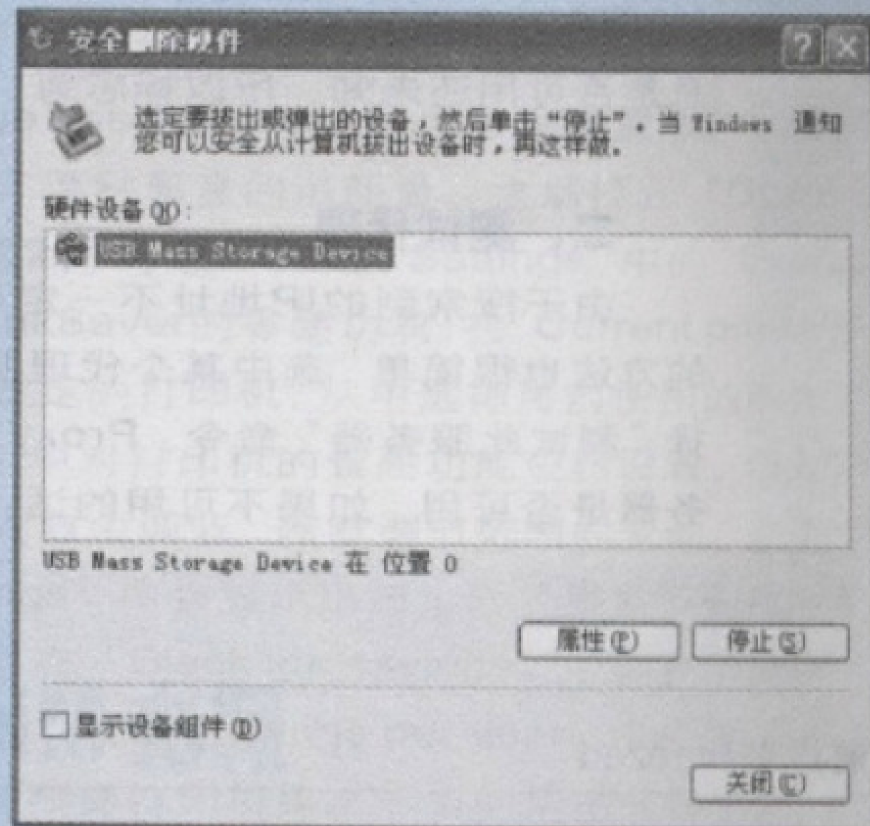
另外，如果右键单击图形文件，选择“属性”命令，在弹出的**如图5**所示的窗口中会看到3个新增标签页：元数据、图像属性、数据库。这3个标签提供更为详细的图片信息，且可自定义部分信息，对于那些需要管理大量数码图片的用户来说是非常有用的。

拔与不拔——卸载闪存盘不再尴尬

■辽宁 金色铁锚


图1

如今闪存盘已十分普及，几乎每个人都有一个或数个。闪存盘的速度与便携性无可置疑，但在使用过程中必须点击任务栏系统托盘区的卸载图标，然后选择停用该设备才能安全卸载，如果没有按照这个步骤就直接拔下闪存盘，不但会弹出不安全卸载硬件的提示框，且可能因不当操作而造成数据丢失，甚至是闪存盘损坏。

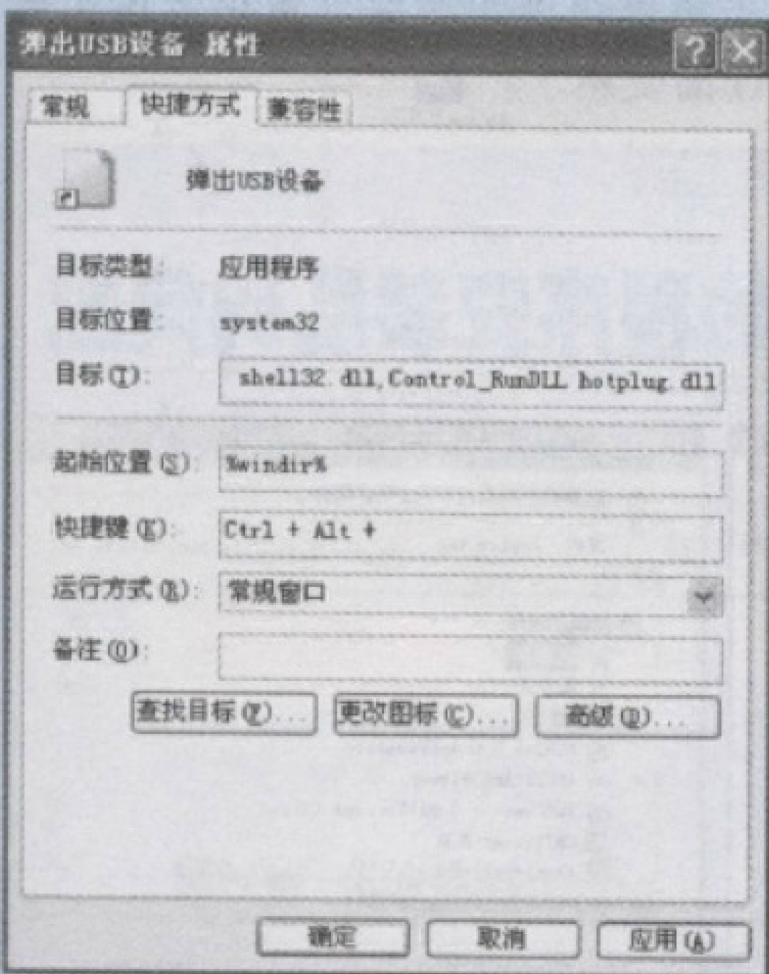

图2

在使用电脑过程中，面对托盘区USB弹出图标无缘无故消失的情况，很多朋友一筹莫展，没有了弹出图标，该如何停用闪存盘呢？是跟着感觉走还是霸王硬上弓？别急，山人自有妙计。

第1步：在桌面上右键点击，从弹出的右键菜单中选择“新建”→“快捷方式”，弹出“创建快捷方式”向导窗口。

第2步：在“请键入项目的位置”文本框中输入“rundll32.exe shell32.dll, Control_RunDLL hotplug.dll”（**如图1**）（注意，命令的各个字母有严格的大小写限制，其中的标点为英文半角符号，如果输入不正确，则无法执行），点“下一步”。

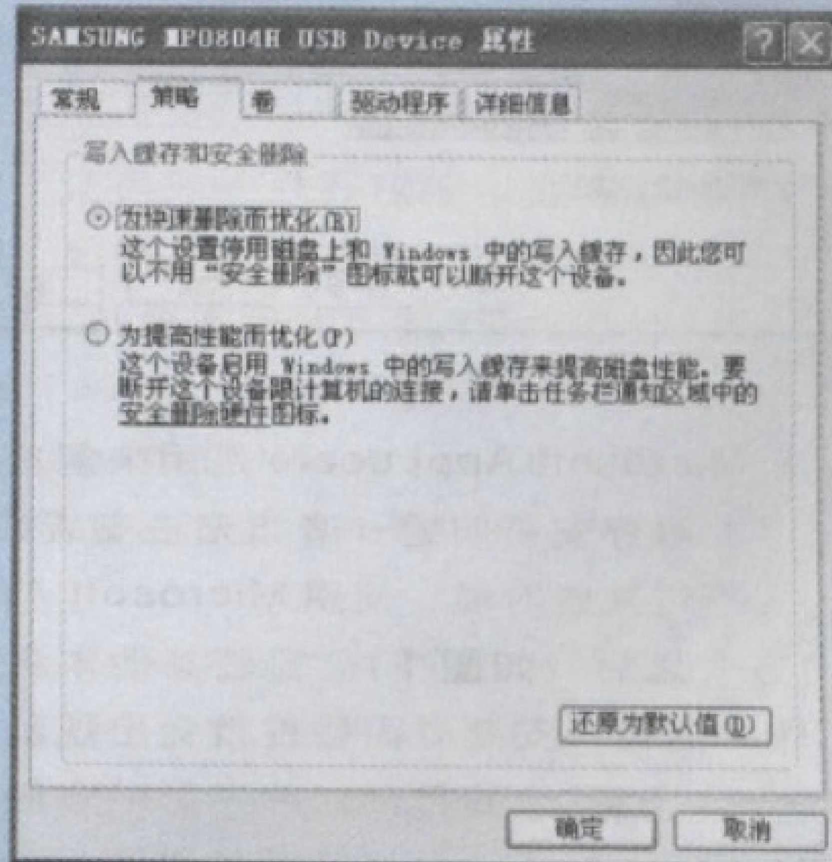
第3步：在“键入该快捷方式的名称”文本框中输入“弹出USB设备”或其它你以为合适的名称，点击“完成”按钮即可。


图3

好了，以后当我们需要拔下USB时，只需双击该快捷方式就会弹出“安全删除硬件”窗口（**如图2**），接下来按常规方法停用USB设备即可。

小提示：我们还可给该快捷方式定义一组快捷键，以方便对快捷方式的调用。方法是：右键点击“弹出USB设备”快捷方式，选择“属性”，在弹出的属性窗口中切换到“快捷方式”标签页，在“快捷键”文本框中直接按下欲使用的快捷键，如“Ctrl+Alt+U”（**如图3**）。以后无论何时何地，当我们欲弹出USB设备时，只需使用“Ctrl+Alt+U”快捷键即可，十分方便。

除上述方法外，我们还可打开闪存盘的“为快速删除而优化”功能，这样，我们就可不通过托盘区的卸载图标而随时随地卸载闪存盘了。


图4

首先插入闪存盘，然后打开“设备管理器”，在“磁盘管理器”下找到闪存盘的标识，右击选择快捷菜单中的“属性”，打开“属性”窗口，切换到“策略”选项卡，点选其下的“为快速删除而优化”单选按钮（**如图4**），最后点击“确定”按钮。以后要卸载闪存盘就可直接拔掉而不用担心损坏闪存盘了，十分方便。

代理转换我用 Proxy Switcher Pro

■四川 佳佳

很多时候我们需要使用代理服务器，比如浏览国外网站速度慢如蜗牛时，使用合适的代理服务器可能就解决了问题。由于代理服务器在不断地变化，且针对不同地域的网站使用的代理服务器也有不同的效果，因此代理转换就成了一件很正常的事情。但是每次都在浏览器中转换代理服务器是一件很麻烦的事情，如果能够找到一款集代理搜索与转换于一身的软件该有多好啊，笔者就找到了一款这样的软件——Proxy Switcher Pro（下载地址：http://www.skycn.com/soft/23510.html），它不仅支持IE内核的浏览器，甚至还支持FireFox、Mozilla浏览器。

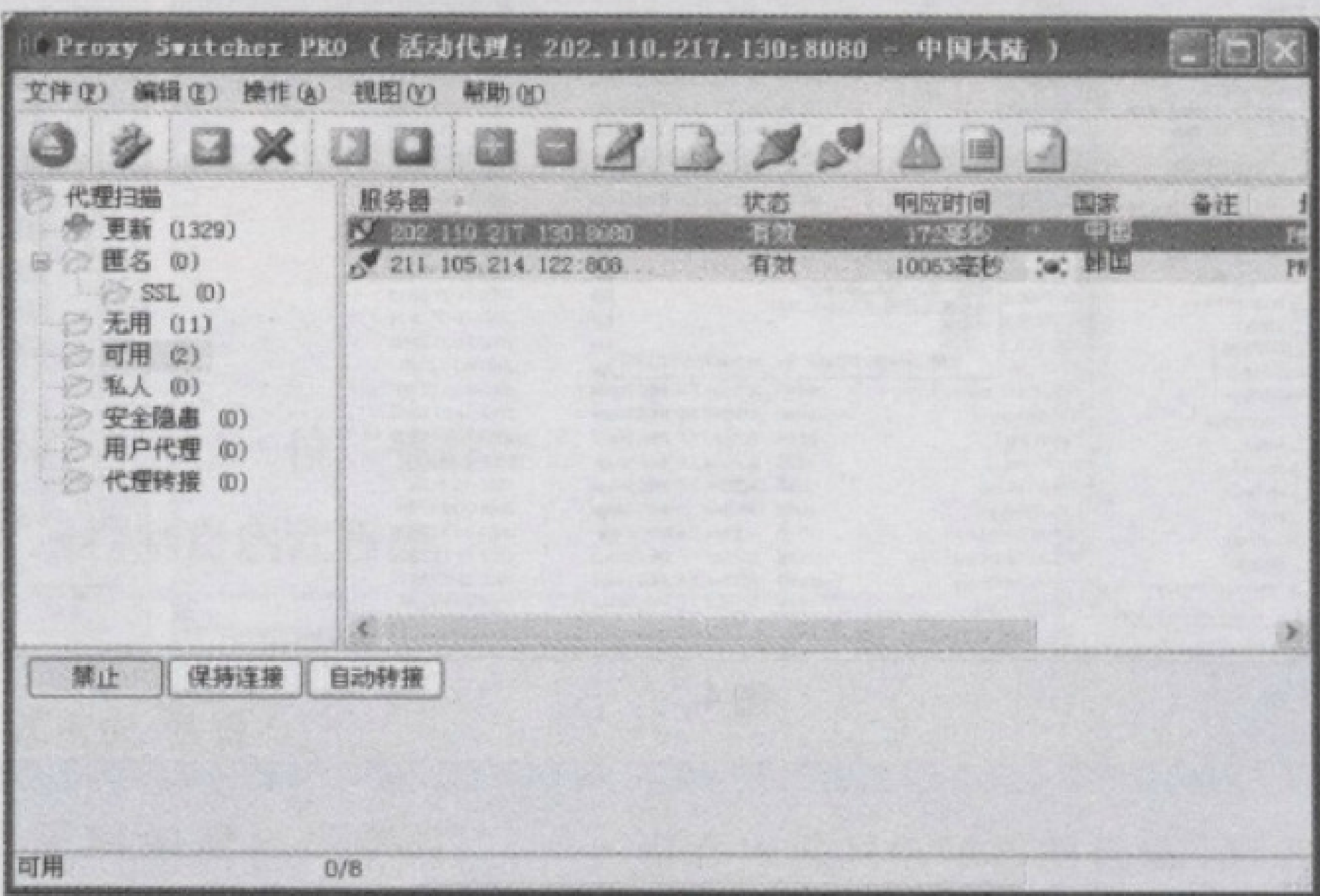


图1

一、代理搜索

执行该软件后，会在系统托盘处生成一个蓝色的右向箭头图标，点击该图标，会弹出Proxy Switcher Pro的主界面。刚开始会发现在主界面中除了工具栏外没有其他的选项，代理服务器列表也是空的，我们可点击“操作”→“下载服务列表”，Proxy Switcher Pro会自动搜索代理服务器并将其放到左侧的“更新”项下（**如图1**），在该列表中列出了服务器的地址及国家等信息，但是这些信息是否可用还未知，所以标志为“未测试”。

二、测试代理

由于搜索到的IP地址不一定可用，这时需要对其进行测试。测试的方法也很简单，选中某个代理服务器，鼠标右击，在右键菜单中选择“测试此服务器”命令，Proxy Switcher Pro会自动检测该代理服务器是否可用，如果不可用的话，则将其添加到“无用”列表中，如果通过测试的话，则会添加到“可用”列表中。

三、代理转换

鼠标单击“可用”项，在其右侧的菜单中选中某个代理服务器，鼠标右击，在右键菜单中选中“转换到此服务器”，则该代理服务器会自动添加到默认的浏览器中，比手动更换方便多了！

经过以上3步，我们就可轻而易举地在浏览器中更换代理服务器，再也不用为繁琐的操作而发愁了！

解决 Microsoft AppLocale 引起的程序安装乱码问题

■广东 freezed

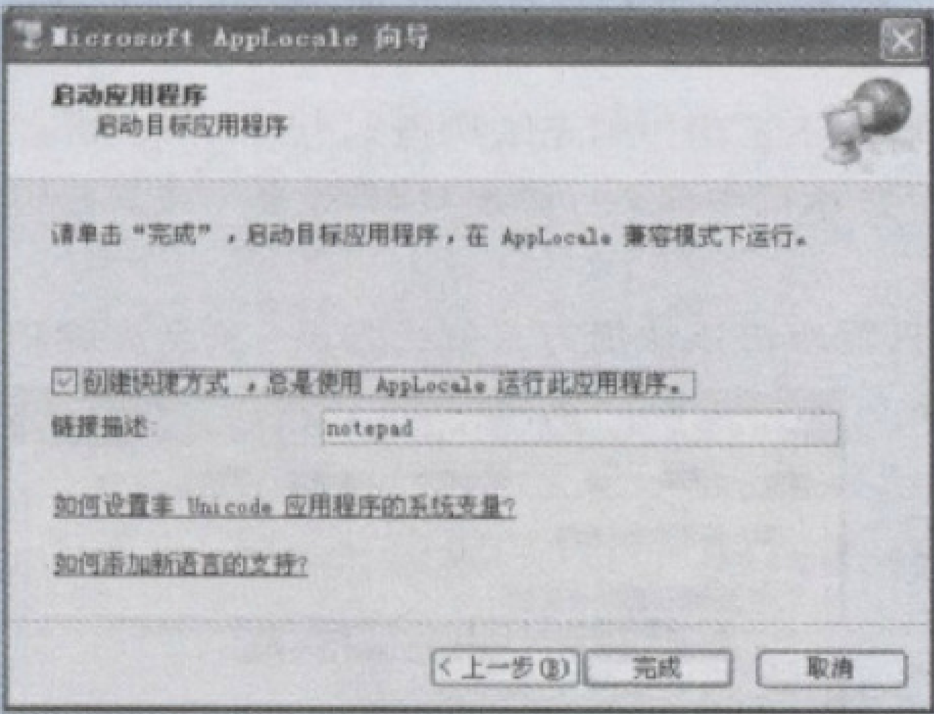
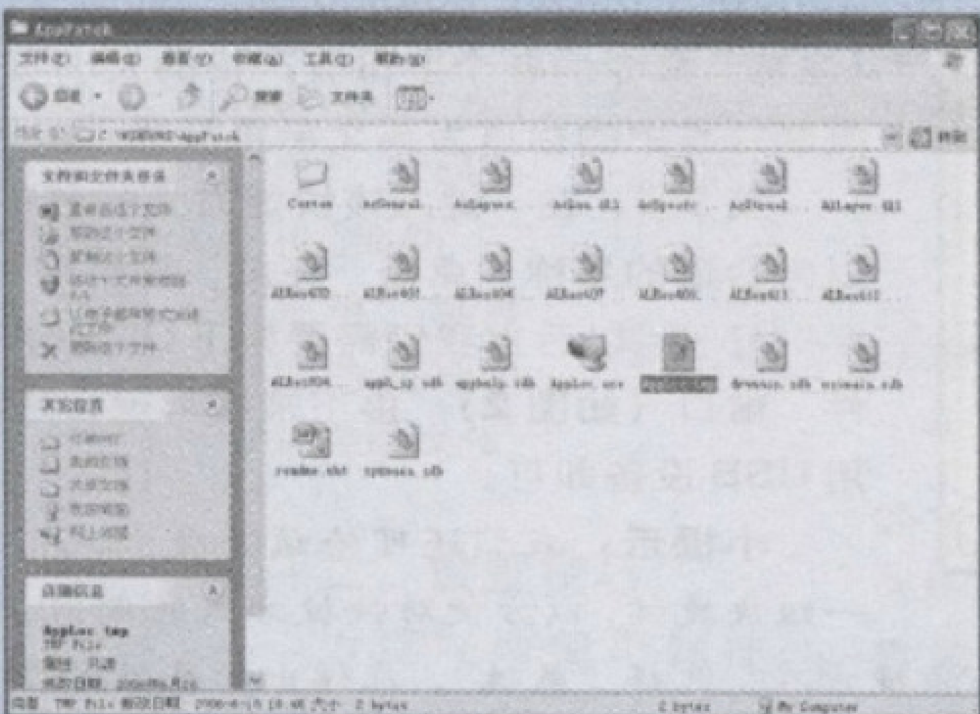


图1


图2

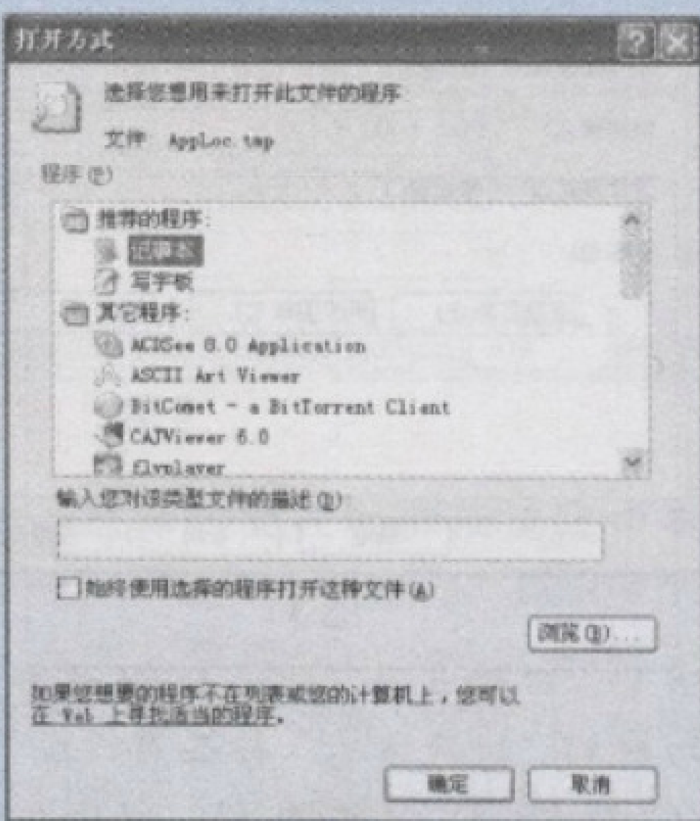


图3

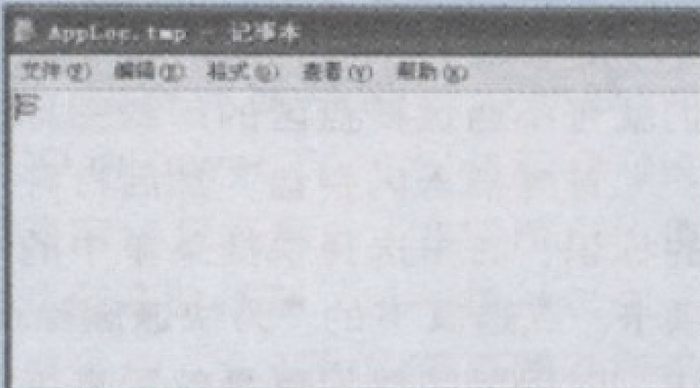


图4

Microsoft AppLocale是用来解决非系统语言（对我们大多数人来说就是简体中文了）程序安装问题（诸如无法安装或者安装界面乱码等）的小工具。

不过某些时候，使用Microsoft AppLocale，以之挂载某个程序并建立相关的快捷方式之后（**如图1**），安装其他本身即为简体中文语言的程序（尤其是Microsoft Office）时，安装界面往往就会出现乱码，且安装完成后建立的开始菜单程序组名称也全部都是乱码。虽然这并不影响一般使用，但看起来总感觉不是那么舒服。当然，将Microsoft AppLocale卸载掉就可解决这个问题，但如果每次都这样的话非常麻烦。

实际上，在任意一个Microsoft AppLocale快捷方式建立之后，系统分区

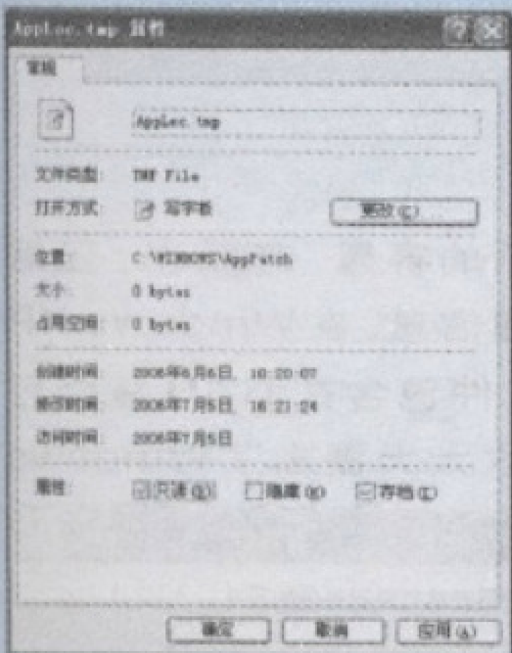


图5

(Windows所在硬盘分区)的\WINDOWS\AppPatch目录下便会出现一个AppLoc.tmp文件(**如上页图2**),使用记事本等简单的文本编辑工具将它打开(**如上页图3**),清除掉其中的内容,然后保存(**如上页图4**),同时把该文件的属性改为"只读"(**如图5**),就可一劳永逸地享受Microsoft AppLocale带来的便利了。

为喷墨打印机找一位"省墨伴侣"

■河南 冰玉

喷墨打印机以其体积小巧、价格便宜等优点受到用户的喜爱,但其墨水消耗量往往很大,用户不得不频繁更换墨盒,这大大提高了喷墨打印机的使用成本。InkSaver(下载地址:http://www.inksaver.com/support/inksaver20500.exe)使用了特殊的控制技术,在打印过程中,可对墨水的使用情况进行有效的控制,帮你充分利用好墨盒中的每一滴墨水。最新版本的InkSaver支持几乎所有型号的喷墨打印机,可在不降低打印品质的前提下,大幅减少墨水用量,从而有效地降低打印成本。

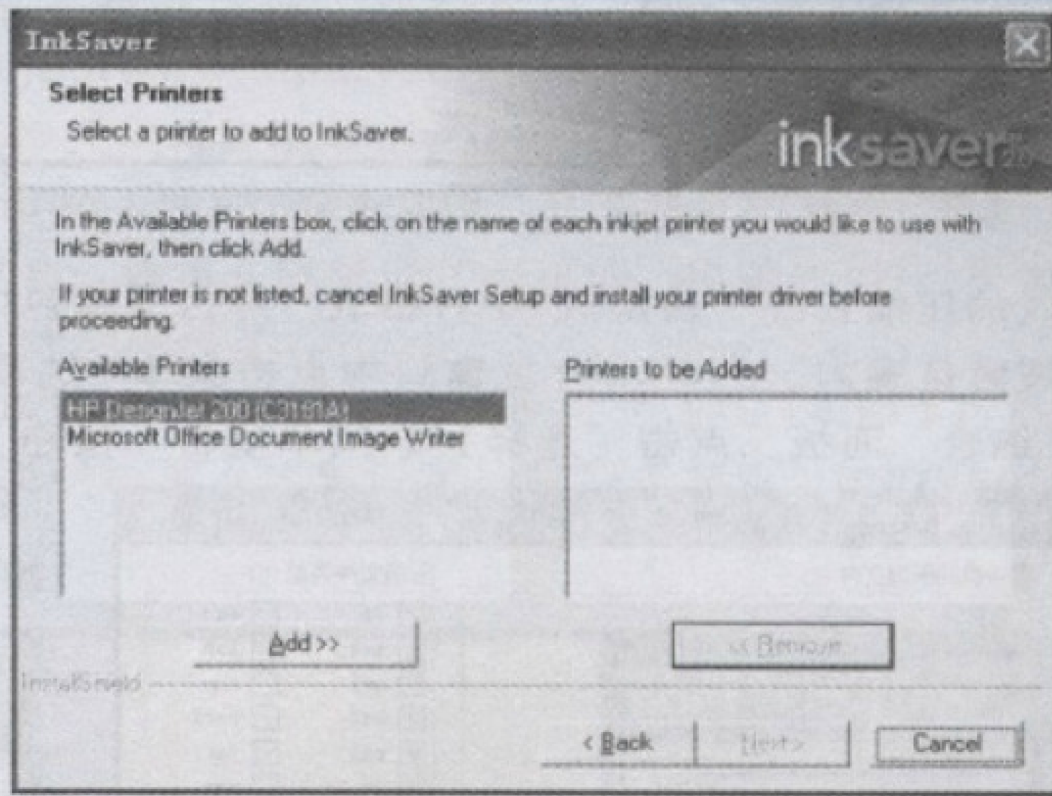


图1

使用该软件时,在其"Select Printers"窗口(**如图1**)左侧的"Available Printers"面板中会列出连接在本机上的所有打印机,在其中选中合适的喷墨打印机,点击"Add >>"按钮将其添加到右侧的"Printers to be Added"列表中,表示Inksaver将对该喷墨打印机启用省墨模式。Inksaver执行后会将自身驻留在任务栏系统托盘中,打开其主窗口,首先打开"Ink Savings Estimator"(墨水节省估计值)面板,在"Average cost per cartridge"和"cartridge used per year"中分别设置黑色和彩色墨盒的平均单价以及每年两种墨盒的消耗量。之后打开"Current Ink Settings"面板(**如图2**),勾选"Printer Settings"中的"Enable InkSaver"项,表示激活InkSaver的省墨功能。在"Current printers"列表中会列出所有预先选定的打印机,从中选择当前使用的喷墨打印机。在"Ink Savings"中对打印机的省墨功能进行设置,设置的范围可在0%到75%之间自由调节,随着调节范围的变动,在面板右侧的"Color ink savings"中会显示出每个彩色墨盒节省的金额(以美元为单位,下同),在"Black ink savings"中会显示出每个黑色墨盒节省的金额,在"Total savings per year"中会显示出每年省墨的金额,让用户对喷墨打印机墨水节省的情况一目了然。一般来说将省墨幅度调节在25%即可。省墨设置调节完成后,点击"Print Sample Page"按钮打印示范样张,让用户观看开启省墨功能后实际的打印效果。在使用InkSaver时需要注意的是省墨的范围不要设置得过高或过低,不然会影响到打印的效果。

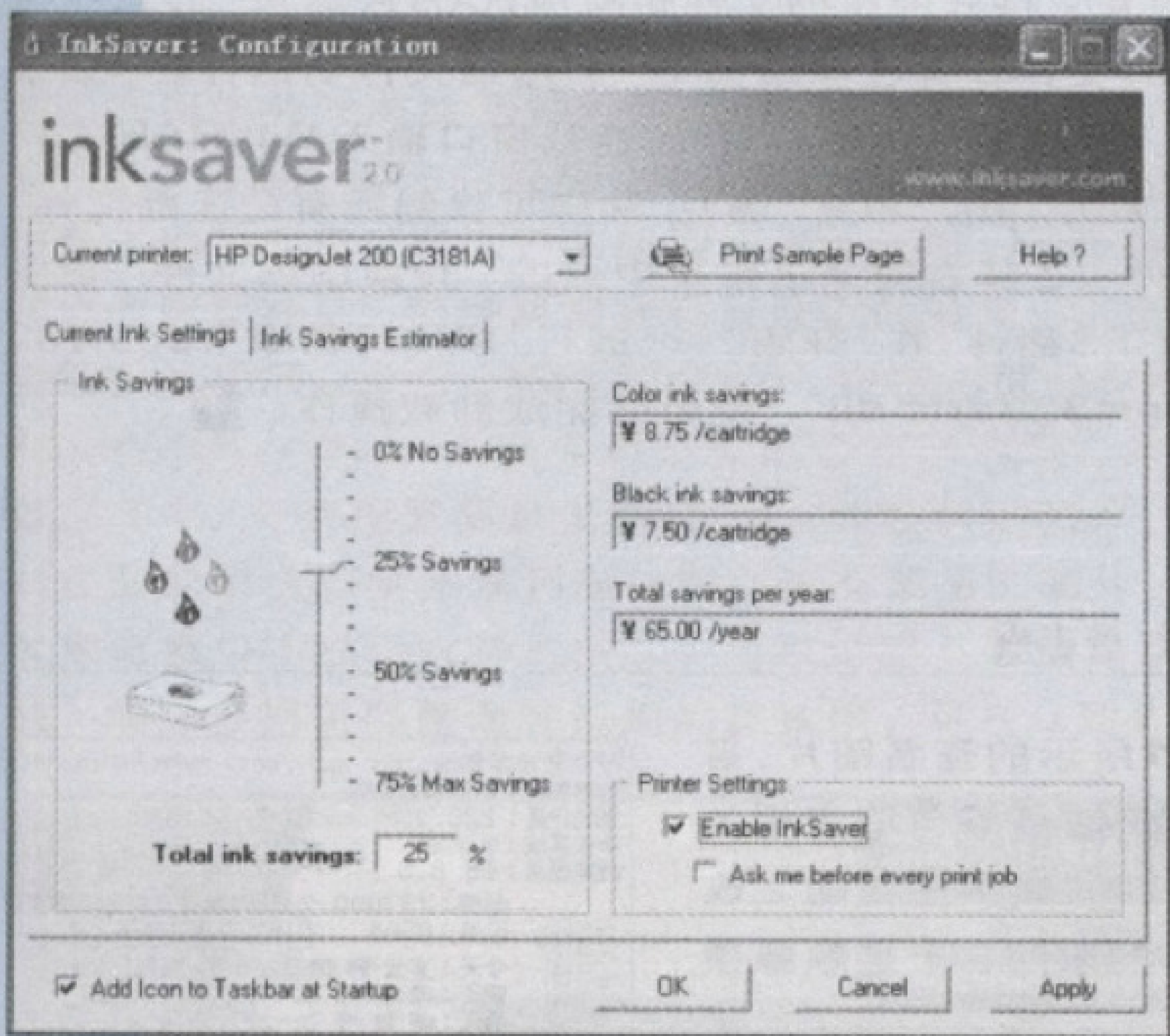


图2

在Windows中实现RAR的"透明"查询

■河南 花的神明

硬盘上保存的RAR文件多了之后,如果需要查找某个RAR压缩包中的文件,还得逐一打开压缩包进行手工查找。这样不仅速度慢,且精确度低,特别是对于包含文件较多的RAR压缩包。如果能够像查询普通文件一样,在Windows XP的搜索窗口中输入文件特征(包括名称、大小、创建时间等),就能直接进入RAR压缩包内执行文件查找操作,进而准确定位包含特定文件的RAR文件路径,极大地拓展了Windows XP的查找功能。RARFS(下载地址:http://blog.dream4ever.org/Files/sogoo/RARFS.rar)就是一款让Windows XP支持RAR压缩格式的插件,可将RAR压缩包映射成虚拟文件夹,且可让Windows XP直接查找RAR压缩包中的文件,支持从1.0版本到3.5版本的RAR文件类型。

RARFS是Windows XP的一个控件,本身只有一个RARFS.dll文件,使用之前必须注册。首先将RARFS.dll文件复制到系统盘的"Windows\system32"文件夹中,然后在"开始"→"运行"中执行命令"regsvr32 /s %windir%\system32\rarfs.dll",就能注册RARFS控件。RARFS注册安装完成后,在资源管理器中双击RAR文件,就可像访问文件夹一样打开RAR文件了,可自由地对RAR压缩包中的文件进行删除、改名、复制、剪切、粘贴等操作。在资源管理器中点击"查看"→"详细信息",在文件列表中可直接看到RAR压缩包中包

试
办
公
备

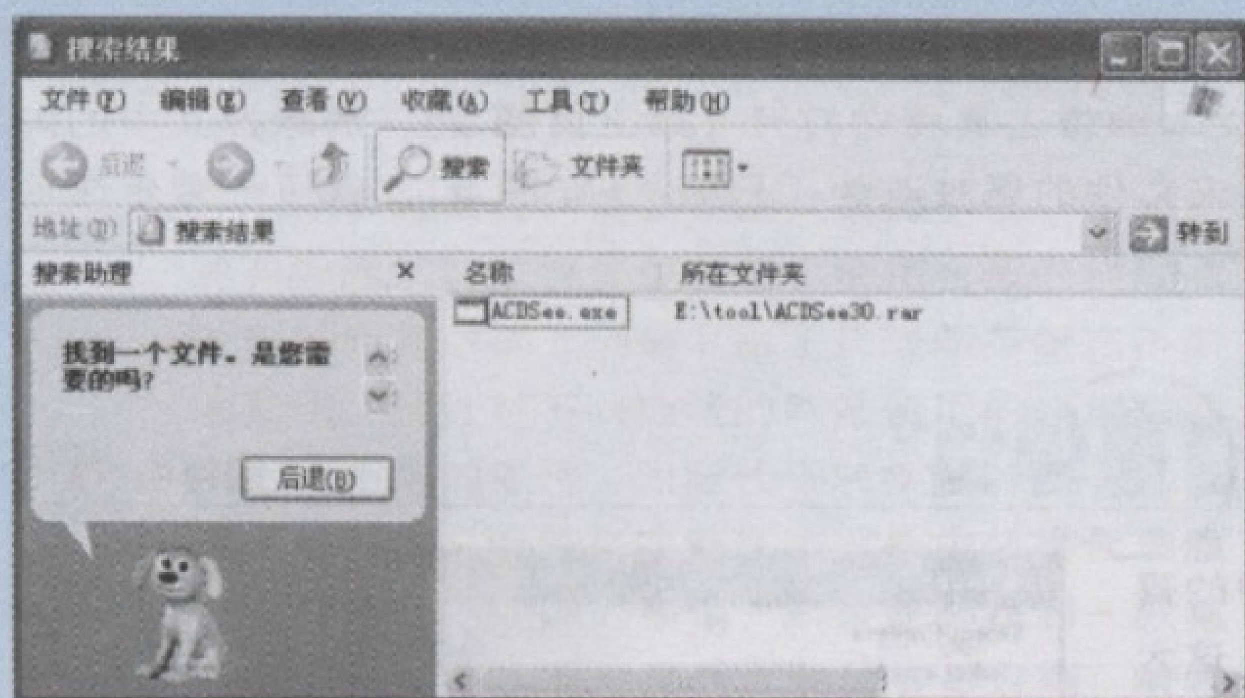


图1

含文件的原始容量、文件类型、压缩后的容量、压缩率、压缩的时间、CRC检验值、压缩算法等详细信息。在Windows XP的搜索窗口中输入文件名，即使该文件包含在RAR压缩包中，照样可直接将其找到（**如图1**），这大大提高了Windows XP搜索的功能。

但是，硬盘中的压缩文件除了RAR外，可能包括很多种类，例如Zip、Arj、Ace等。WinRAR目前支持十多种压缩格式，如果利用WinRAR将其它格式的压缩包统一转换成RAR格式，那么压缩包中的任何文件都会处于RARFS的搜索范围内。在Winrar主窗口中点击菜单“选项”→“设置”，在设置窗口中打开“综合”面板，点击“选择关联菜单项目”按钮，在弹出的窗口（**如图2**）中勾选“转换压缩文件”项，点击“确定”保存设置。在资源管理器中选中需要转换的压缩文件（例如选中某个Zip压缩包），在其右键菜单上点击“转换压缩文件”项，在“转换压缩文件”窗口（**如图3**）中点击“压缩”按钮，弹出设置默认压缩选项窗口。在其中的“压缩文件格式”中选择“RAR”项，在“压缩方式”列表中选择“最好”，在“压缩选项”中选择相应的设置选项。点击“确定”返回“转换压缩文件”窗口，其它参数保持默认即可，点击“确定”可将选定的其它格式的压缩文件转换成RAR压缩包。在默认情况下，生成的同名RAR文件保存在原路径下，原压缩文件仍然存在。如果觉得逐一转换太麻烦，可在Windows XP的查找窗口输入WinRAR支持的压缩类型（例如“*.zip,*.arj,*.ace”等），这样可找到所有的压缩文件，全部选中这些压缩文件，在其右键菜单菜单中点击“转换压缩文件”项即可。如果需要卸载RARFS插件，在“开始”→“运行”中执行命令“regsvr32 /s /u %windir%\system32\rarfs.dll”，就能够完成卸载操作。

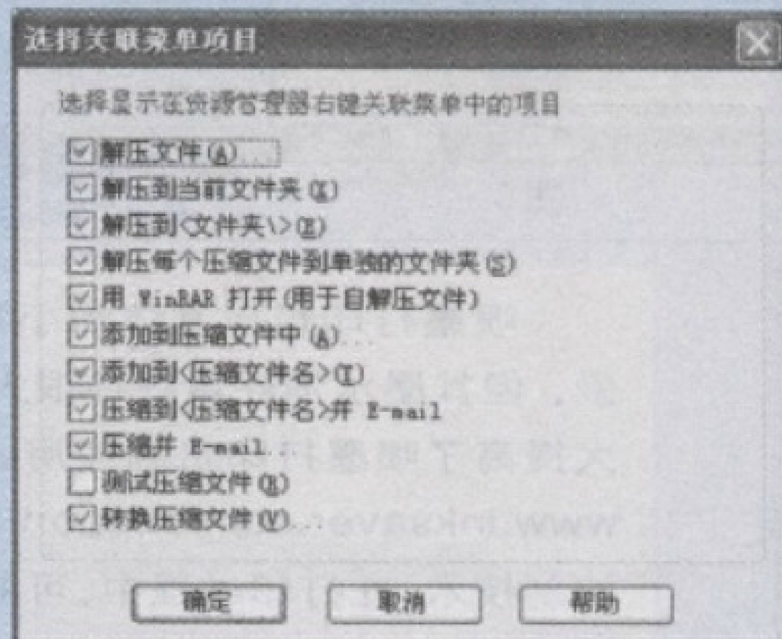


图2

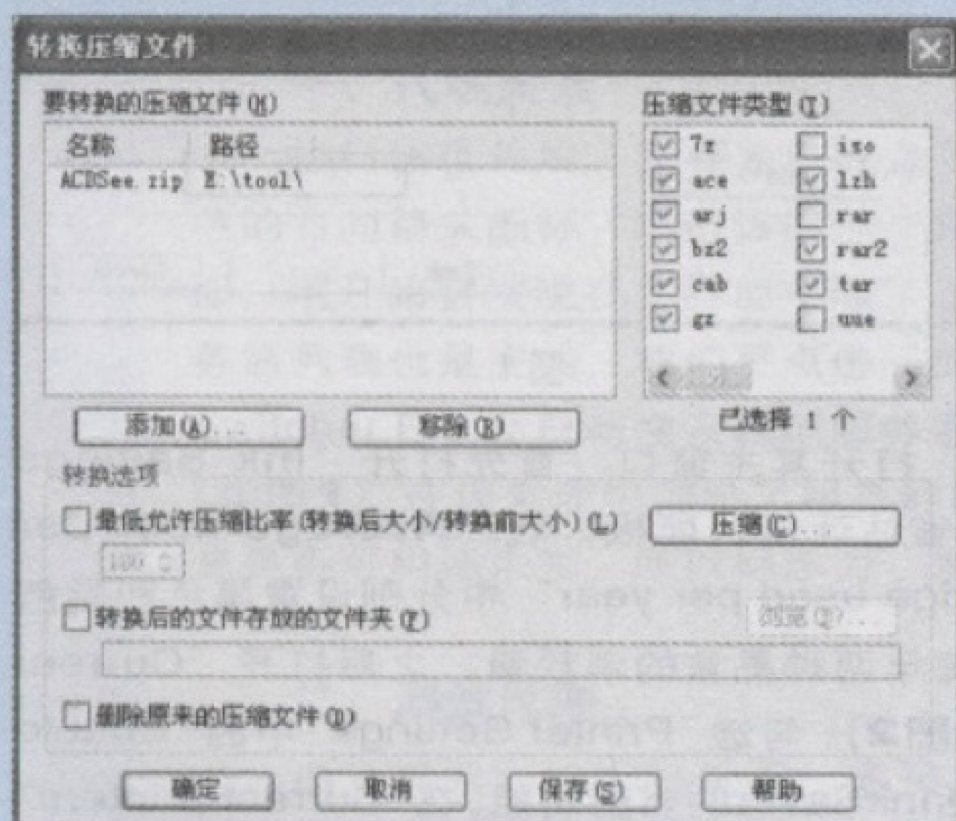


图3

图片签名，彰显个性

■安徽 屠志成

奇门遁甲

一日进入一个论坛，浏览一个帖子时突然眼前出现**如图1**所示的签名图片，当时大吃一惊。这张图片上居然列出了所在地、IP地址、邮编、区号等与笔者相关的多种信息，甚至还有3天的天气预报。刷新一下，图片顶部的文字还会随之改变。吃惊之余顿生好奇，也想给自己的论坛签名弄一个这样的东西，于是顺藤摸瓜——进入图片上标出的网站（http://www.hotik.com）。

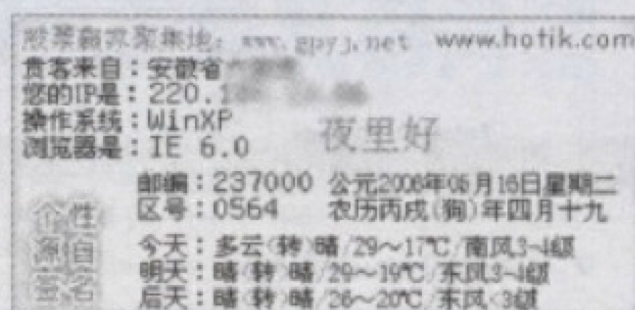


图1

这个叫“灏霆网络”的网站只有一个页面，上面同样有一张可以动态变化的图片（根据下面的代码可知是png格式的），下面是3种适用于不同情况的代码，在论坛中作为签名使用，我们当然选择第一种（**如图2**）。

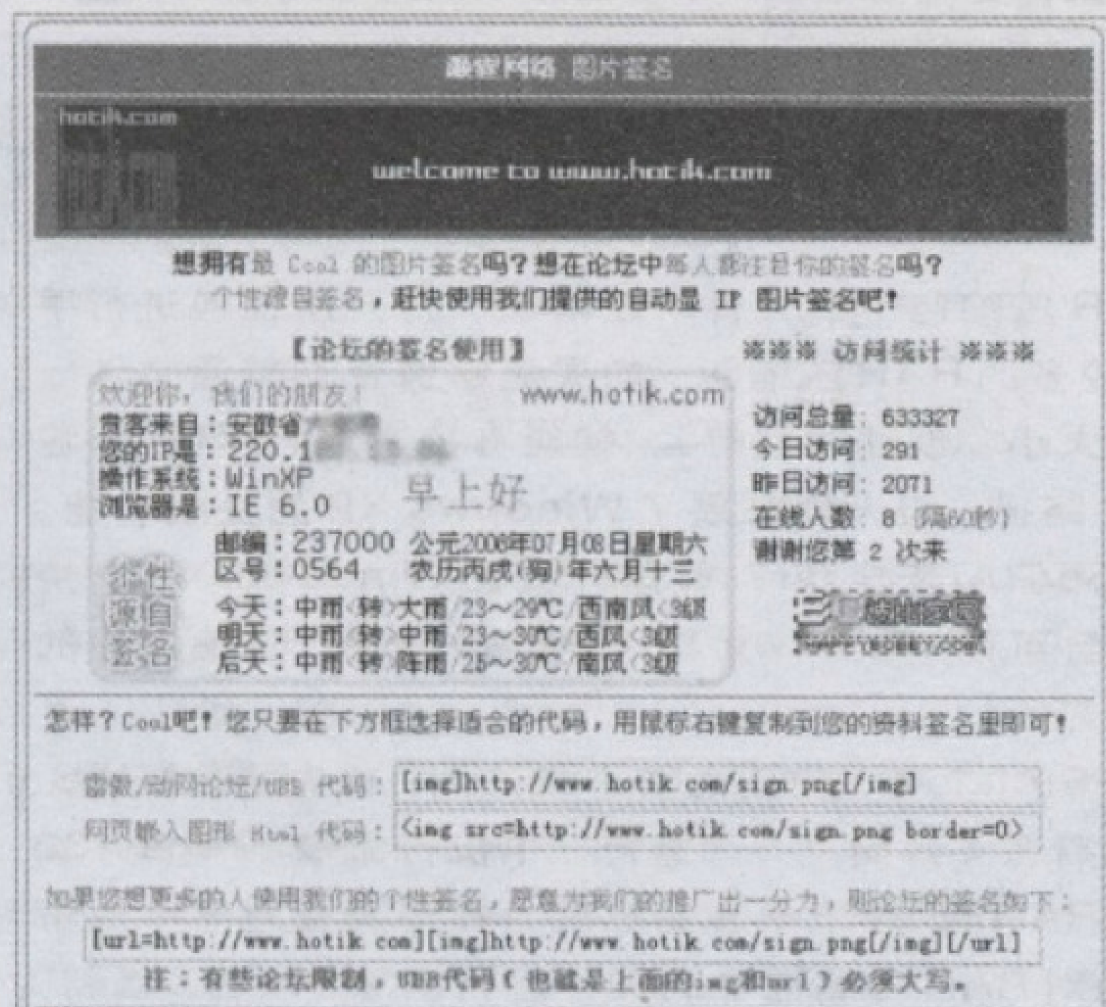


图2

复制UBB代码“[img]http://www.hotik.com/sign.png[/img]”，然后进入一个已经注册过的论坛，打开修改用户资料的页面（通常是“控制面板”或“用户中心”等），把这段代码粘贴进去，确定后生效。再回到论坛，发帖或跟帖，也可查看先前发的帖子，个性签名已显示在帖子的下方。

下面对这种个性图片签名的表象和原理作个简单的解释：当你发帖或回帖时，这个签名就保存在那个帖子中，每个浏览帖子的人都会从这个签名图片中看到自己的IP地址、地理位置和系统信息，因此每个浏览者看到的图片文字内容都不一样。其原理是被调用签名图片的网站会检测每个访问者的系统信息和互联网上的IP地址，并依据IP从数据库里搜索出对应的地理位置，动态写入并生成图片。所以每个人看到的文字都是各自的系统和地址信息。

小提示： 在有的论坛中会出现签名图片无法显示的问题，这可能是由于该论坛不支持UBB代码造成的，遇到这种情况就无能为力了；也可能是UUB代码没有启用造成的，可在发帖时选中与UBB代码有关的选项，这样签名图片就能显示出来了。

用摄像头巧妙为电脑加"锁"

■河南 花的神明



图1

随着视频聊天的流行，摄像头已成为电脑不可或缺的外设之一。不过，仅仅进行视频聊天、网络监控、拍摄照片和视频片断等用途，还不足以发挥摄像头的潜力。Alparysoft Video Lock（下载地址：http://www.alparysoft.com/file.php?id=47）是一款有趣的面容识别软件，能让你的摄像头变得更加智能，它可以记忆你的面容，并建立面容识别数据库。利用Alparysoft Video Lock锁定电脑后，只有当其拍摄到"熟悉"的面容后才能解除电脑的锁定状态。这样，摄像头就变成了电脑的"忠实保镖"。没有你的许可，任何人都不能"非法"使用你的电脑了。

第一次执行Alparysoft Video Lock时，会弹出用户信息设置对话框（**如图1**），在其中输入用户名和密码等信息。值得说明的是，这里设置的密码是解除Alparysoft Video Lock锁定功能的"备用钥匙"。

在让Alparysoft Video Lock正常工作之前，要对其进行适当的"训练"，让其"记住"你的面容特征，并为你建立专门的面容识别数据库。在主窗口的左侧点击"Training"按钮，进入面容识别训练窗口。其中的视频预览面板中会显示出摄像头拍摄到的视频画面，为了有更好的面容识别效果，首先需要调整好光线、明亮度等外界条件。将摄像头对准自己的面部，Alparysoft Video Lock会自动"捕捉"到你的脸庞（**如图2**），并在脸庞的周围出现黄色的捕捉框，当你的头部偏离摄像头时，还会自动追踪你的脸部移动，始终将捕捉框对准你的脸庞。在确认面容捕捉成功后，点击"Add Picture"按钮拍摄识别画面，Alparysoft Video Lock会将拍摄的面容识别图片添加到数据库中，可根据需要最多拍摄15张面容识别图片。在窗口底部的面容识别图像列表中显示所有拍摄的图片，在图片预览窗口中显示选择的图片，如果觉得不满意的话，可点击"Delete"按钮进行删除。在"Calibrate"面板中拖动滑快，就可根据需要整面容识别的灵敏度，可在0到2之间自由的调整灵敏度。调整的数值越小，面容识别的灵敏度就越低。一般来说使用默认值即可。



图2

当面容识别的训练完成之后，点击Alparysoft Video Lock主窗口左侧的"Settings"按钮进入设置窗口（**如图3**）。如果本机中安装有多个摄像头的话，在"Camera Settings"列表中会列出所有的摄像头设备，可根据需要选择合适的摄像头。此窗口中的大多数设置项目不必改动，保持其默认值即可。在其中的"Save frames"和"Interval sec"中设置在预设的时间间隔内（以秒为单位）摄像头拍摄的图片帧数。默认是每隔5秒拍摄一帧。在"Hot key"中设置热键（默认是Ctrl+Alt+L），不管在任何时候，当按下热键后，Alparysoft Video Lock就对电脑执行锁定操作。在"Wait min"中设置等待锁定的时间间隔（以分钟为单位，默认是10分钟），这样当Alparysoft Video Lock在预设的时间内检测到键盘和鼠标没有动作后，就会执行锁定操作。勾选"Run at startup Windows"项，则让Alparysoft Video Lock跟随系统自行启动。点击"Change Name"按钮，打开用户信息设置对话框，可重新设置用户名和密码等信息。

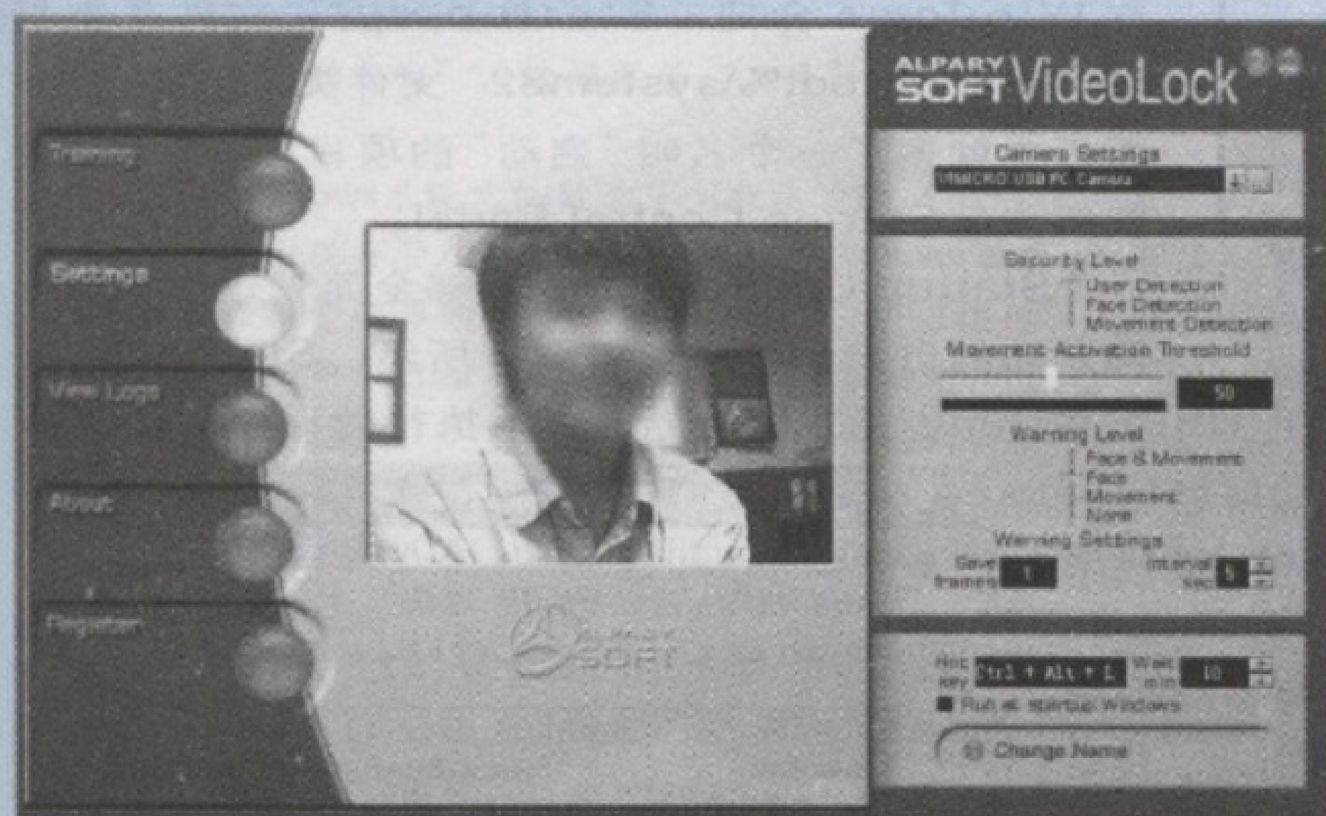


图3

当设置完成后，点击Alparysoft Video Lock主窗口上的最小化按钮，让其驻留在任务栏托盘中。当需要锁定电脑时，可按下预设的激活热键，或在系统托盘的Alparysoft Video Lock图标的右键菜单上点击"Lock Workstation"项，就实现了对电脑的锁定操作，如果开启了屏幕保护的话，Alparysoft Video Lock在锁定系统的同时，还将启动屏幕保护程序。当进入锁定状态后，Alparysoft Video Lock就会按照预设的拍摄频率，对捕捉到的使用者的面部进行识别，并和面容识别数据库中的资料进行对比，确定使用者是否是本机的"主人"。当其拍摄到"熟悉"的面容时，就会执行解锁

操作，同时弹出欢迎使用的提示窗口。当然你也可使用“备用钥匙”为系统解锁，按下“Ctrl+Alt+Q”键，弹出密码输入对话框，输入预设的用户密码，也会执行解锁操作。回到Alparysoft Video Lock主窗口后，点击左侧的“View Logs”按钮，在日志窗口中可查看到Alparysoft Video Lock记录的日志信息。

简单方法控制自启动程序

■甘肃 杨兴平

程序随电脑启动而自动启动是很多电脑使用者都比较头痛的问题，因为绝大多数的流氓软件、木马及病毒为了控制你的电脑都会在系统启动时自动执行，所以控制并管理好程序的自动启动是非常必要的。那么有没有比较有效的办法呢？用下面介绍的两款软件就可轻松进行管理了：StartupMonitor（下载地址：http://www.skycn.com/soft/23204.html）、Startup Control Panel（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/12162.htm）

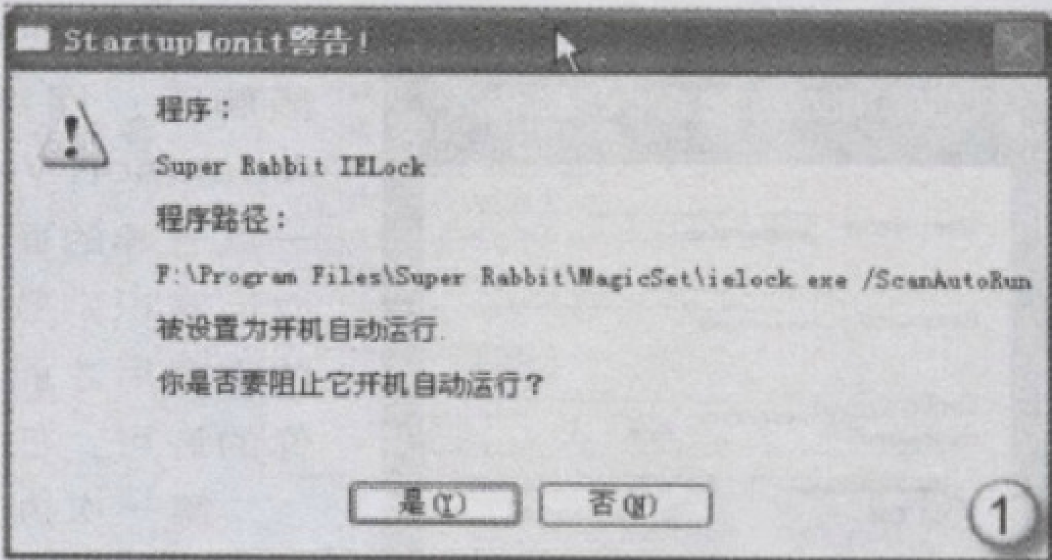


图1

StartupMonitor的主要功能是监控程序的自动启动。该软件安装以后，当有程序被安装为自动启动，它就会弹出对话框警示（**如图1**）。点击“是”，这个程序以后就可自动启动；点击“否”，这个自动启动的程序就会被你封杀在萌芽状态。

这里需要说明的是，为了监控程序的自动启动，这个程序自己会安装为随系统一同启动的自动执行程序。不过它只占用100kB左右的内存，基本上对系统没有影响，所以建议大家都安装。

兵法云：知已知彼，百战不殆。对待自动启动的程序也是一样，我们除了要控制好企图自动执行的程序外，还要管理好那些你允许自动执行的程序，只有这样，我们才能在自动启动的程序面前“进退自如、游刃有余”。Startup Control Panel就是这样一个软件，它能把自己注册为Windows控制面板的一个项目，让我们站在操作系统的高度来管理自动执行的程序。下面，先来看看这个软件的安装方法。

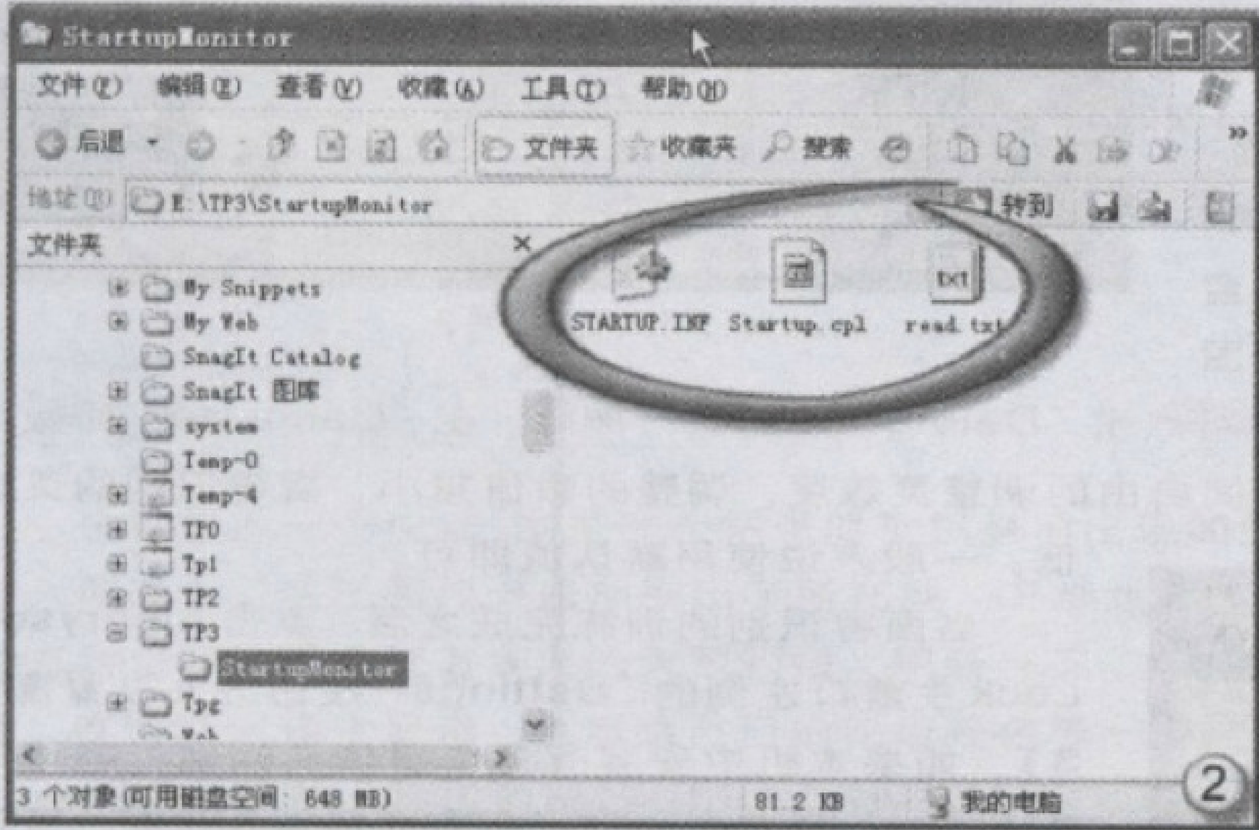


图2

将网上下载的压缩包解压到任意目录（**如图2**），这是解压后它包含的3个文件，从图上可看出，它并没有包含EXE格式的可执行文件，那我们如何安装它呢？实际上，“Startup.cpl”文件就是一个控制面板项目，不需要安装，双击它就可执行。不过为了使用上的方便，我们最好还是把它安装到Windows的控制面板，方法是：在“Startup.inf”文件上单击右键，然后在弹出的菜单上选择“安装”，这样Windows会把“Startup.cpl”文件复制到“%SystemRoot%\system32”文件夹。现在，控制面板中就多了一个名叫“启动”的项目，双击该项目就能启动Startup Control Panel。

Startup Control Panel能够全面管理随系统一同启动的自启动程序。**如图3**所示，Startup Control Panel能够管理从HKCU/Run（HKEY_CURRENT_USER中Run键指定的启动时自动执行的程序）、HKLM/Run（HKEY_LOCAL_MACHINE中Run键指定的启动时自动执行的程序）、当前用户启动组（X:\Documents and Settings\用户名\“开始”菜单\程序\启动）、所有用户启动组（X:\Documents and Settings\All Users\“开始”菜单\程序\启动）等多个位置启动的自启动程序。如果你需要停止某个程序的自动启动，只要取消前面的勾就可以了。在Startup Control Panel的右键菜单中还包含了其它一些命令选项，利用这些命令，我们还可新建、编辑、删除、立即执行自启动程序，这些朋友们可自行尝试，在这里我就不多说了。

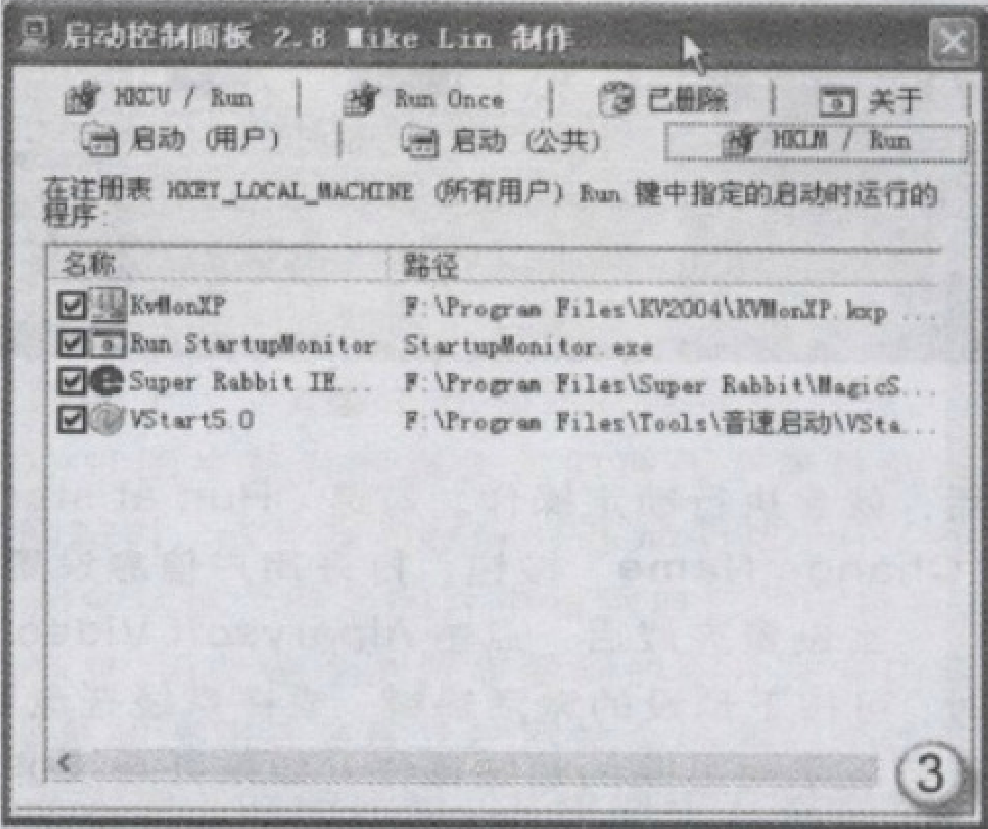


图3

StartupMonitor能够监控程序的自动执行，Startup Control Panel能够管理程序的自动执行，建议朋友们把这两个软件配合起来使用，这样你可以给自己的电脑打造一个自启动程序的防火墙：没经你的允许，程序不能自动执行……怎么样，这个防火墙够爽吧，那就赶紧打造一个吧！

为右键菜单来"减肥"

■甘肃 孤舟

许多软件都会在右键菜单中添加自己的操作项目，使右键菜单越来越"胖"，寻找自己需要的功能反而变得更慢了。如何打造一个简洁高效的右键菜单呢？对于这个问题，高手自然是通过修改注册表的方法来解决，不过手动修改注册表是件非常麻烦的事，而且操作不当可能会导致正常的右键菜单损坏。我推荐给大家一款免费的右键菜单清理工具——Mmm FREE（以下简称Mmm，下载地址：http://vnet.onlinedown.net/soft/39754.htm）。

Mmm安装后会自动执行，不过你看不到它的界面，当在资源管理器中单击鼠标右键时，就会发现不一样的地方了：右键菜单左边多了一个色条（每次打开右键菜单都会显示不同的颜色），这个色条就是Mmm的标志，只要在右键菜单中有这个色条就说明该右键菜单中的项目可用Mmm进行优化。Mmm可优化的右键菜单包括桌面、开始菜单、文件和文件夹。

在右键菜单色条最上方有一个按钮，点击这个按钮，即可打开Mmm界面对这个右键菜单中的项目进行优化。**如图1**所示，在界面左边显示的是这个右键菜单中的所有项目，拖曳其中你不需要用到的项目到右边的"Hidden items"下面，以后在这个右键菜单中就看不到这些项目了，使菜单更加简洁；拖曳不常用的项目到右边的"Rarely used"下，这些项目将会显示在右键菜单中一个名为"Rarely used"的子菜单中，如果你偶尔需要使用时就可从这个子菜单中找到它。设置完成后，单击工具栏中的"Apply"按钮即可立即使之生效，看看这个本来多达几十项的右键菜单优化后的效果，很简洁吧！

如果想保存当前优化后的右键菜单配置，可在Mmm主界面中单击鼠标右键，选择"Save menu as registry file"，可将其保存为一个单独的注册表REG脚本文件，以后只要双击导入这个文件即可恢复所有的右键菜单优化配置。

小提示：直接单击Mmm界面右上角的"×"按钮，只是关闭Mmm界面，它实际仍在执行中，如果你想退出Mmm，需要在界面中单击鼠标右键，选择"Shutdown Mmm"。不过这时右键菜单就会变回原来的样子了。

右键菜单优化管理的工具很多，例如Context Menu Editor等，都是基于前面我们介绍的注册表修改原理，它们通常是直接删除不需要的菜单项目，而不能像Mmm那样方便地隐藏和归类不常用的右键菜单项目，并能随时恢复。Mmm的缺点是需要占用系统资源，不过还好，它在后台执行时只占用500kB左右的内存，对系统几乎没有影响。P

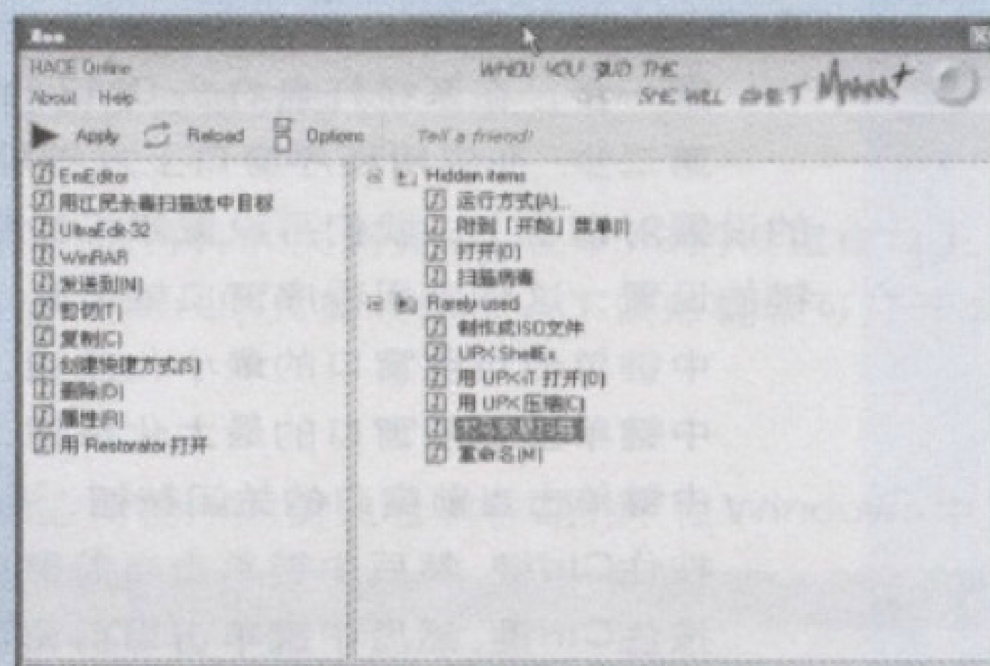


图1

DM2，Windows的贴身伴侣

■甘肃 杨兴平

DM2（下载地址：http://prdownloads.sourceforge.net/dm2/dm2-1.21.zip?use_mirror=jaist）是一款可实现很多Windows想实现但最终没能实现功能的绿色软件，将下载得到的压缩包解压到任意目录，然后执行DM2.exe即可启动程序，程序启动后将停留在系统托盘。如果你想让DM2随系统一同启动，在DM2的设置对话框上选择“系统启动时自动运行”复选框即可。下面就来看看DM2的几则使用技巧。

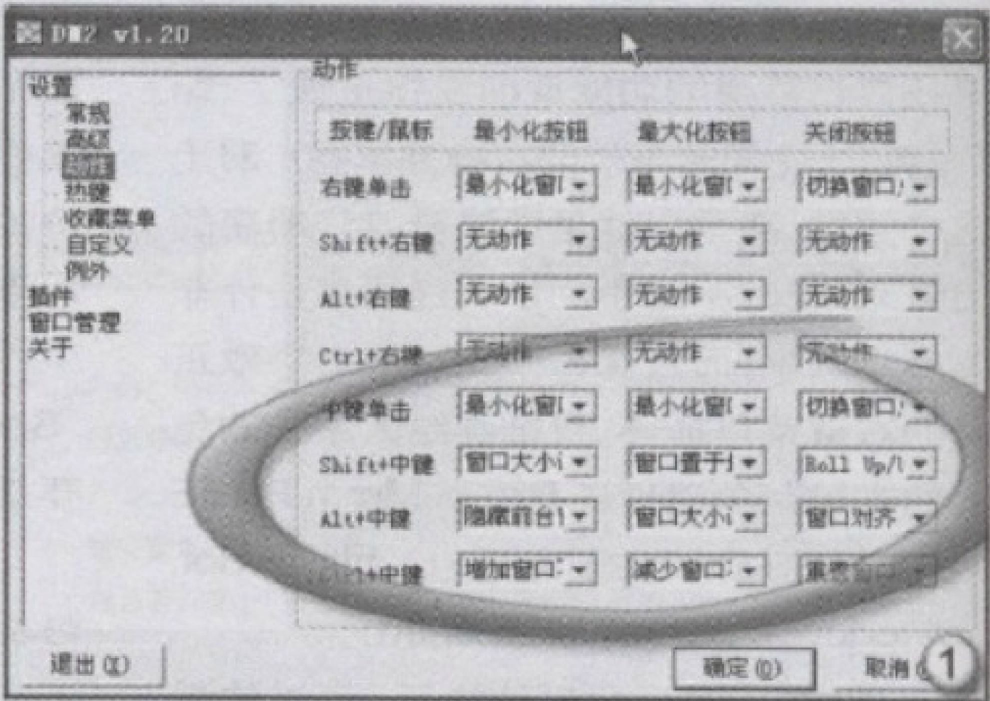


图1

一、程序窗口“七十二变”

我们知道，标准的Windows应用程序窗口只有3个状态：常规窗口，最小化窗口、最大化窗口。利用DM2，可使应用程序窗口具有“七十二种变化”。

第一步：在系统托盘右击DM2的图标，在弹出的菜单上选择“DM2设置”打开DM2的设置对话框。

第二步：在应用程序窗口上左键单击最小化、最大化或关闭按钮可最小化、最大化或关闭应用程序窗口。在DM2的设置对话框上，我们可设置鼠标其它键单击最小化、最大化和关闭按钮的功能。**如图1**所示，这是笔者对鼠标中键的设置，这样应用程序窗口就会有“七十二种变化了”。

中键单击当前窗口的最小化按钮，可将当前程序最小化到系统托盘；

中键单击当前窗口的最大化按钮，可将当前程序的窗口卷起/展开到标题栏；

中键单击当前窗口的关闭按钮，可将该窗口总是显示在最上面/恢复窗口自由；

按住Ctrl键，然后中键单击当前窗口的最小化按钮，可增加该窗口的不透明度；

按住Ctrl键，然后中键单击当前窗口的最大化按钮，可减少该窗口的不透明度；

按住Ctrl键，然后中键单击当前窗口的关闭按钮，可重置该窗口的不透明度；

按住Alt键，然后中键单击当前窗口的最小化按钮，可将当前程序隐藏（相当于老板键的功能）；

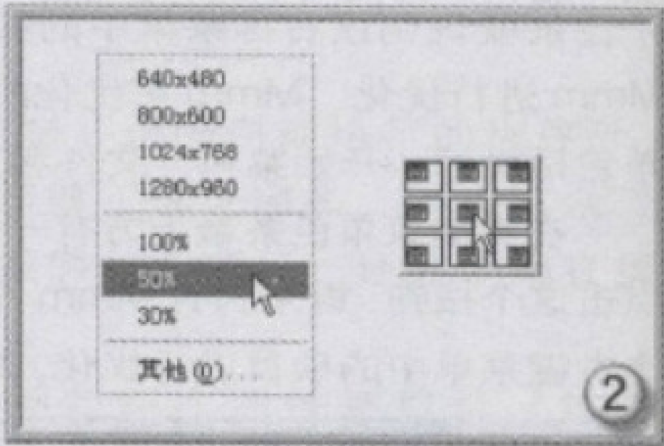


图2

按住Alt键，然后中键单击当前窗口的最大化按钮，可在弹出菜单（**如图2**左）中选择当前窗口的大小；

按住Alt键，然后中键单击当前窗口的关闭按钮，可在弹出菜单（**如图2**右）中选择当前窗口的对齐方式。

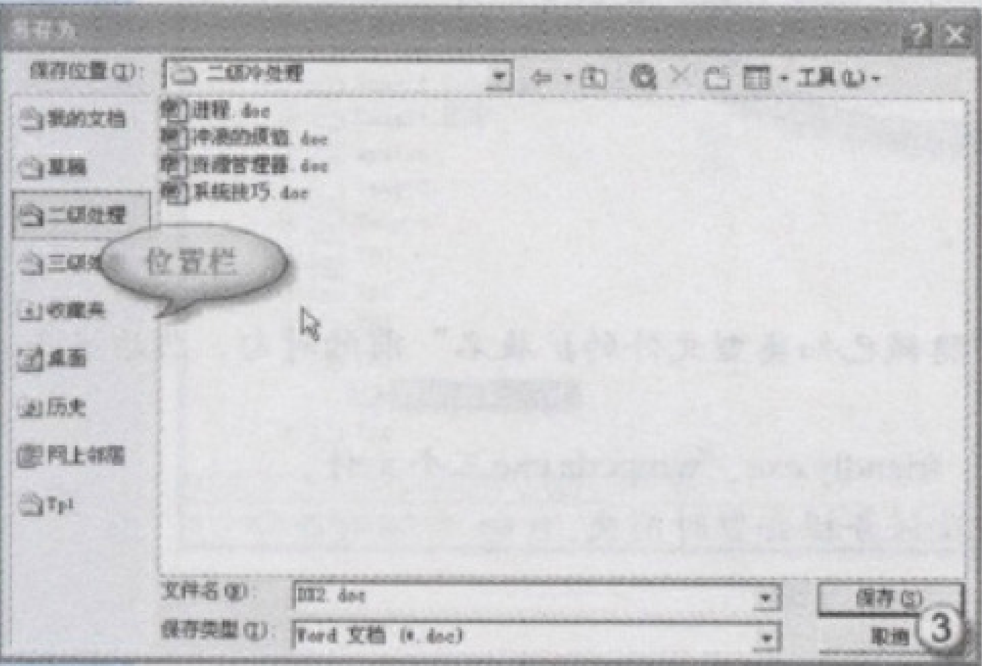


图3

二、打开保存更加快捷

还记得Microsoft Office程序中“打开”和“另存为”对话框上的位置栏（**如图3**）吗？把经常使用的文件夹添加到位置栏可快速打开和保存文件，但可惜的是只有Microsoft Office程序的“打开”和“另存为”对话框才可在位置栏自由添加和删除文件夹。不过现在好了，利用DM2，我们可在任何应用程序的“打开”或“另存为”对话框上添加我们经常使用的文件夹。

小提示： *在Microsoft Office程序的位置栏上添加或删除文件夹*

1.在Microsoft Office程序的“打开”和“另存为”对话框上，选择一个文件夹，然后单击“工具”，在弹出菜单上选择“添加到我的位置”即可把该文件夹（快捷方式）添加到位置栏。

2.在位置栏的文件夹上单击右键，在弹出菜单上选择“删除”即可从位置栏上删除该文件夹。利用这个菜单上的其它命令，我们可选择位置栏上文件夹图标的大小，可重命名文件夹，还可上移或下移文件夹等。

第一步：在DM2的设置对话框上，**如图4**所示，在左侧选择“Default”，在右侧单击“添加”，然后在弹出的对话框上选择一个文件夹就可把该文件夹添加到收藏菜单。注意：收藏菜单支持多级菜单，添加时请注意菜单和文件夹的添加方法。

第二步：利用上面的方法，我们不仅能把经常使用的文件夹添加到收藏菜单，还能把经常使用的程序添加到收藏菜单。在图4上，左侧选择“Application”，然后在右侧单击“添加”就可在收藏菜单上添加应用程序了。

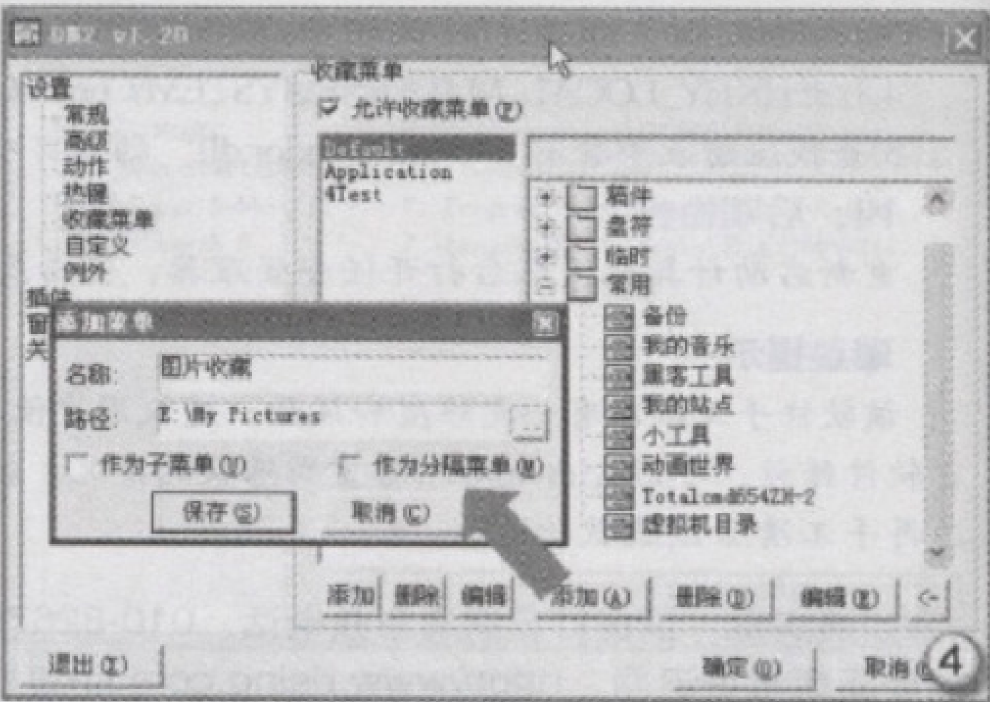


图4

现在打开任意应用程序的“打开”或“另存为”对话框我们就可找到在上面添加的文件夹和应用程序了（**如下页图5**），点击这些文件夹或应用程序，我们可快速定位“查找范围”或打开相应的应用程序。

这里需要说明的是DM2还能自动把最近在“打开”或“另存

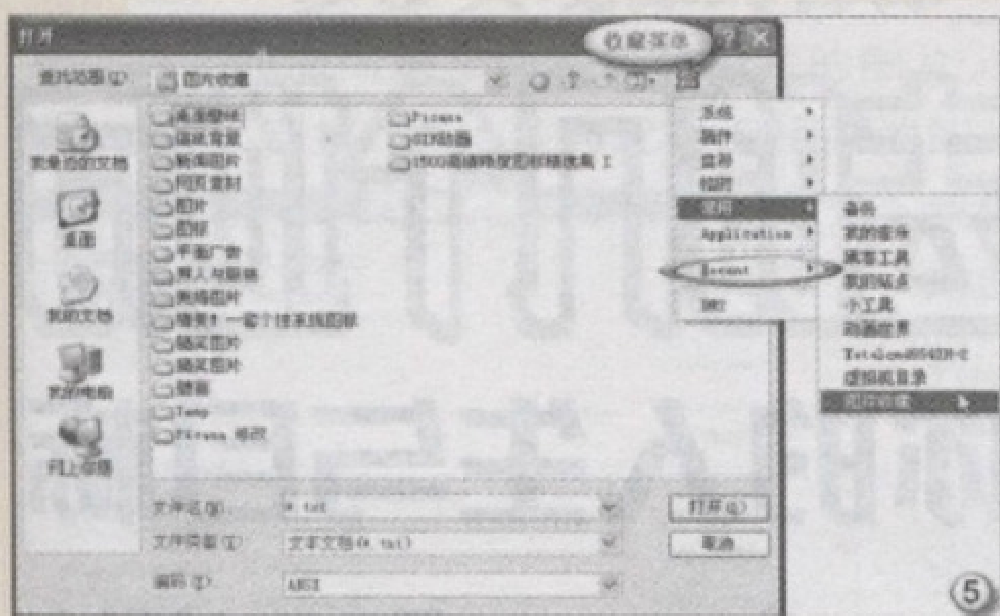


图5

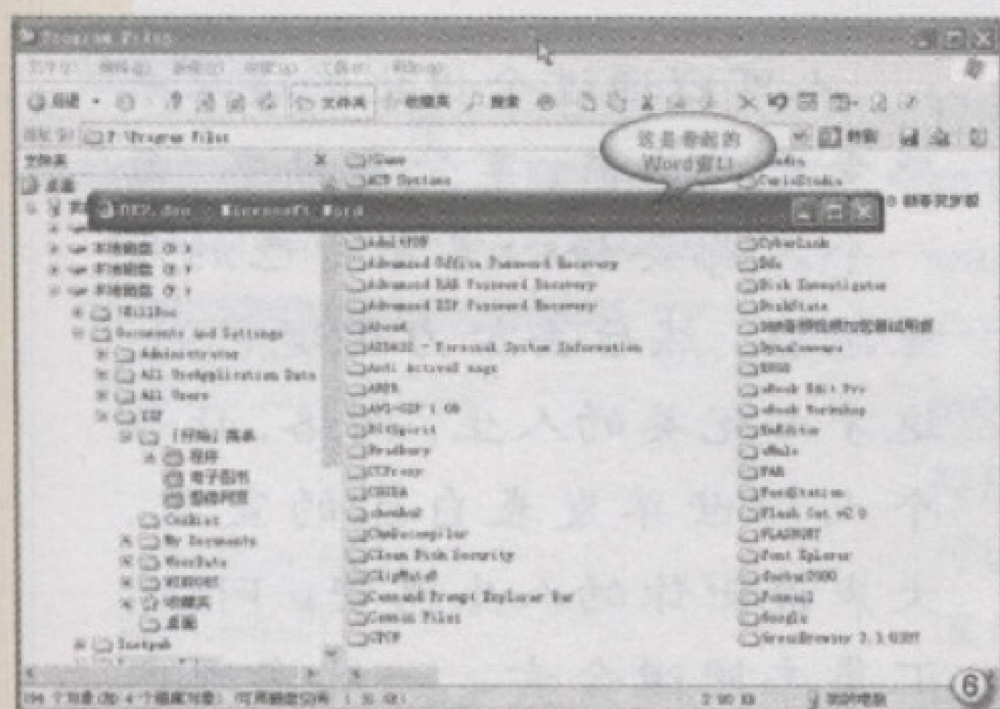


图6

为"对话框上使用过的文件夹记录在收藏菜单的"Recent"菜单中(**如图6**)。如果你要打开的文件夹没有被添加到收藏菜单，你可在收藏菜单的"Recent"菜单中找。

三、插件扩展功能无限

DM2支持插件扩展，从官方网站下载的DM2一般都带有6个插件。下面简单地介绍一下这6个插件的功能和使用方法。

1.PasteSN

大家还记得序列号辅助输入机吗，PasteSN就是这样一个插件。先复制完整序列号到剪贴板，然后将光标定位到序列号输入框的第一框，最后用热键Ctrl+Alt+P即可把完整序列号一次性地粘贴到序列号输入框中。

2.WinEnable

该插件可使一些窗口或对话框上不可用的按钮（灰色的按钮）变为可用。按热键Ctrl+Alt+P先激活该插件（激活后会在系统托盘显示图标，再按一次热键可退出该插件），然后单击窗口或对话框使之处于当前状态，这样，这些窗口或对话框上灰色的按钮就变得可用了。

3.CDControl

CDControl插件可帮你用热键打开和关闭光驱。在DM2的设置窗口上，DM2已经为我们设置好了热键Shift+U，只要我们按一下该热键就可打开或关闭光驱。

4.RollWindows

在Mac OS中，我们可把应用程序的窗口卷到标题栏。在Windows中，利用这一插件我们也可实现这一功能(**如图7**)。在程序窗口"七十二变"部分中我们讲到：中键单击当前窗口的最大化按钮，可将当前程序的窗口"卷起/展开"到标题栏。实际上，这一功能就是调用RollWindows插件实现的。

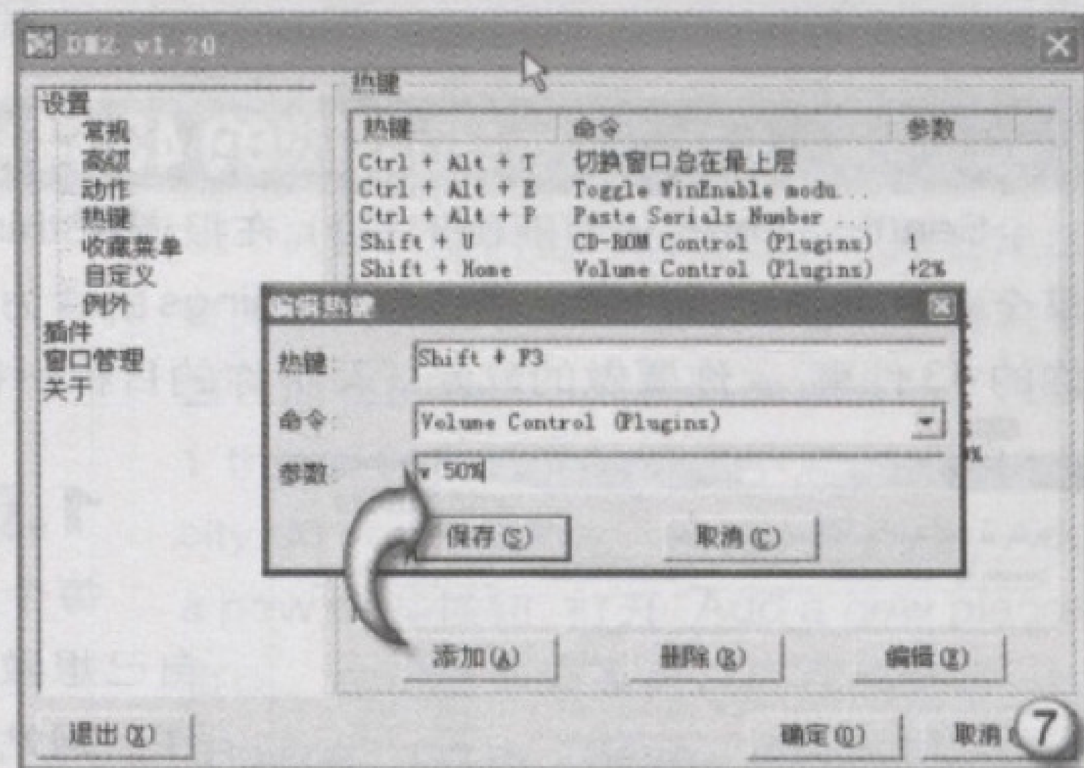


图7

5.VolumeControl

很多朋友一直都想用键盘控制音量，现在利用该插件你可如愿以偿。打开DM2的设置窗口，如图7所示，单击"添加"打开"添加热键"对话框，在该对话框上，"热键"输入Shift+F3，"命令"中选择"Volume Control (Plugins)"，"参数"中输入"w 50%"，最后单击"确定"就可添加一个控制音量的热键。按一下该热键，可把"波形音量"一键调节到总量的50%。

利用同样的方法，你还可添加其它热键。**图8**是笔者添加的一些热键，其功能如图所示。

6.VirtualDesktop

该插件可允许你创建最多8个虚拟桌面，利用这些虚拟桌面你可把应用程序组织到不同的Windows桌面。如你可在一个虚拟桌面上打开浏览器、Word等Microsoft Office程序（可命名为"办公"桌面），在另一个虚拟桌面上打开游戏程序（可命名为"游戏"桌面），这样，当你双击系统托盘上的虚拟桌面图标从"办公"桌面切换到"游戏"桌面时，"办公"桌面包括它上面的应用程序都将被隐藏，而"游戏"桌面及它上面的程序将显现。

从上面介绍的这6个插件我们可看出，插件可扩充DM2的功能使之更加友好强大。实际上DM2的插件不止这6个，如果你需要的功能DM2不具有，你可登录到DM2的官方主页（http://dm2.sourceforge.net/）去寻找相应的插件。

```
Shift+Home        Volume Control (Plugins)  +2%     //"全部音量"每按一次增加总量的 2%
Shift+End         Volume Control (Plugins)  -2%     //"全部音量"每按一次减少总量的 2%
Shift+Page Up     Volume Control (Plugins)  w +2%   //"波形音量"每按一次增加总量的 2%
Shift+Page Down   Volume Control (Plugins)  w -2%   //"波形音量"每按一次减少总量的 2%
Shift+F1          Volume Control (Plugins)  w 15%   //"波形音量"一键调整到总量的 15%
Shift+F2          Volume Control (Plugins)  w 30%   //"波形音量"一键调整到总量的 30%
Shift+F3          Volume Control (Plugins)  w 50%   //"波形音量"一键调整到总量的 50%
Shift+F4          Volume Control (Plugins)  w 100%  //"波形音量"一键开到最大
Shift+F5          Volume Control (Plugins)  w       //"波形音量"一键关闭
```

图8

一句话技巧

一篇很长的Word文档，在多个地方含有"应用心得"这个词，为了核对方便，现在要求突出显示全文中的"应用心得"字样，手工操作十分麻烦，可用以下方法实现：在"查找和替换"对话框中输入"应用心得"，并勾选"突出显示所有在该范围找到的项目"复选框，最后单击"查找全部"就可选定并高亮查找范围内（默认是全文范围）的全部"应用心得"词了。

甘肃 杨兴平

一生想做的几件事，想去的几个地方

——网络，联结你的人生与目标

■贵州 冰河洗剑

人可以通过个性化的追求来感受自我价值，享受幸福感。每一个人都要静心思考自己的人生愿望，然后去努力实现它们，这才是完美的人生。网络，让每个人向世界发表自己的宣言，大声说出你的人生愿望；网络，汇集志同道合者，一起实现内心的希望。

一生想做的43件事（www.43things.com）

Seattle Times（《西亚图时报》）在报道43things时的标题是“A link to like minds”，文中将其定义为“与全世界分享个人目标和梦想的网上团体”。43things的官方说法称，它会“帮你发现重要的事→让它实现→分享你的进展→找到你的43件事”，你要做的只是“写下你的目标→得到灵感→分享你的进展”。



图1

1.设定自己的目标

每个人都可在43things写下自己想做的事情，最多可以有43件。网站会将这些要做的事情做成一张列表，然后把它设置为浏览器的缺省主页，这样就能时常提醒自己该做什么，离目标还有多远。

登录43things后，可看到首页上的主题“What do you want to do with your life？”（在你的一在中，想做什么事情？）从页面中可看到现在已有来自7771个城市的458 569人，在这里设定了571 748个人生目标（图1）。有许多目标非常有趣，比如“训练我养的小狗”“做一个伟大的妻子”“完成大学课程”“变得更快乐一些”……

点击页面中的“Login”按钮，将会弹出用户登录页面。点击“or create a new account”按钮，展开新建账号栏，输入用户名、邮箱和密码等信息后，点击“Create a new account”按钮，即可新建一个用户，并自动登录到主页。

登录后可看到自己设定的目标还是0，在页面的输入框中输入想做的事情，比如“Create my own website”（建一个自己的网站），点击“I want to do this”按钮，打开目标计划页面（图2）。可看到892个人与笔者设定了同样的目标，在下方的“People doing this”列表中可看到具有共同目标的用户。为了便于网站分类检索相同的目标，可为自己的目标设置Tags标签：点击右侧的“Add tags”，输入Tags名称“Website”，点击“Add”按钮即可。

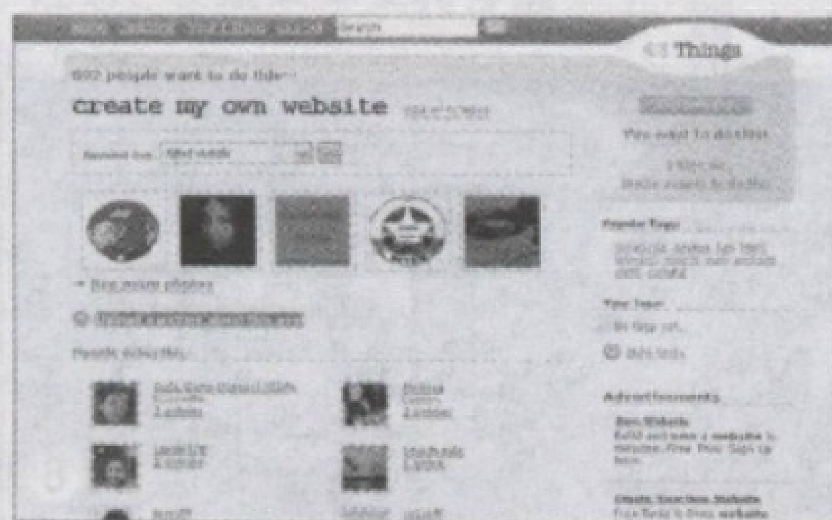


图2

2.设定目标提醒

设定了自己的目标后，就要一步步地实现它了。不过目标之所以难以实现，是因为设定该目标的人往往比较懒散，那就让43things来时刻提醒我们吧！

在页面中间“Remind me：”处设置为“Every day”，点击“Go”按钮，43things将会每天发送邮件到你注册的邮箱中，提醒你每天向自己的目标前进一小步。第一次设置提醒邮件时，需要验证一下注册邮箱。在弹出的页面中设置发送密码，然后收取验证邮件，返回验证信息即可。

3.一步步实现你的目标

在页面中间是与你的目标相关的图片，点击"Upload a picture about this goal"链接，可上传与此目标相关的图片。比如在设定目标的第一天，我们可以上传一个自己网站的雏形图片；第二天，收集好网站的素材，可将其图片发上去；第三天……这样每天都可用图片记录下自己一步步实现目标的过程。当目标实现以后，将会成为一段美好的回忆！

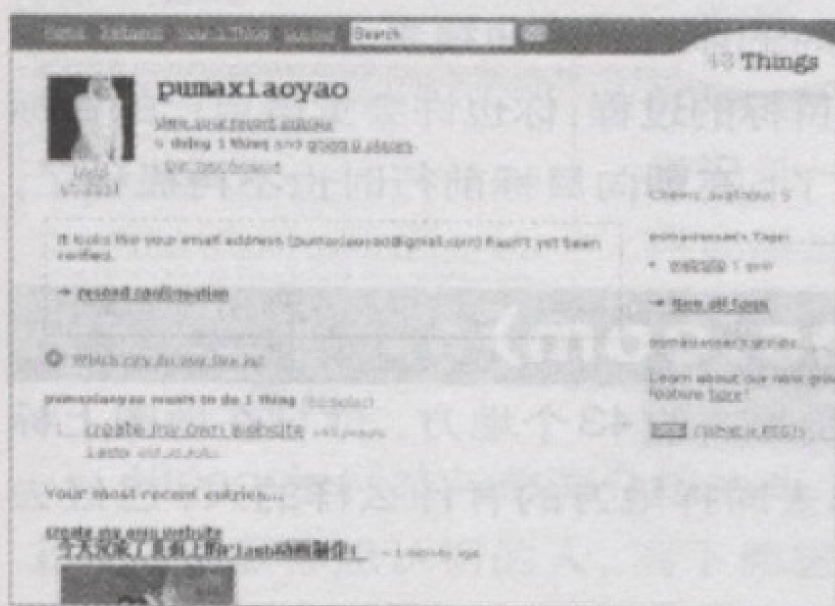


图3

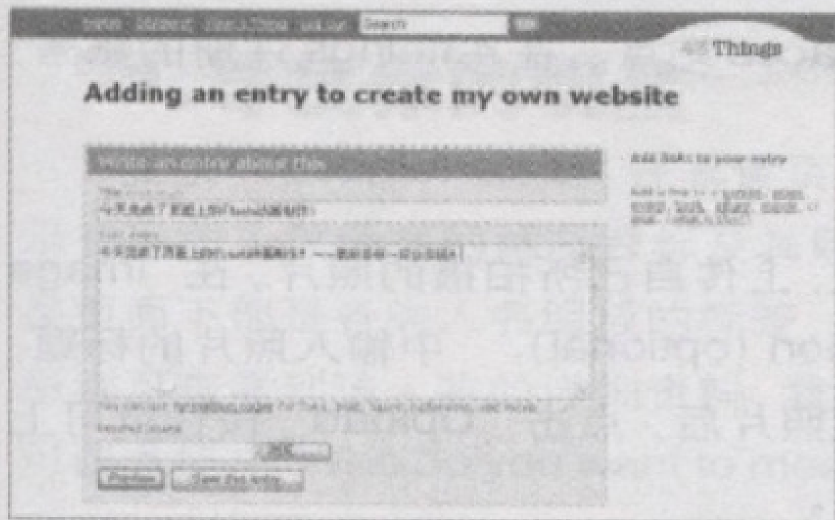


图4

点击页面顶部的"Your 1 Thing"，打开自己的目标设定列表页面（图3），在"Pumaxiaoyao wants to do 1 thing"中显示了用户已设定的所有目标。点击"Re-order"按钮，可对目标列表进行排序。设定了一个目标后，每天都可以记录此目标的实现情况。在该目标名称后点击"Add an entry"按钮，在新打开页面中的"Title"处输入记录标题，在"Your entry"处输入记录内容。在"Related image"处点击"浏览"按钮，可上传记录目标实现过程的图片。最后点击"Save this entry"按钮，即可保存该记录（图4）。

4.大声说出你的目标

满怀信心地向身边的人宣告你的目标，是激励自己实现目标的一种方法。在页面中点击"Edit your account"按钮，在新打开的页面中点击"Add 43 Things to your site"和"Add your blog"按钮，可将43things中的目标发布到自己的网站和博客中去（图5）。

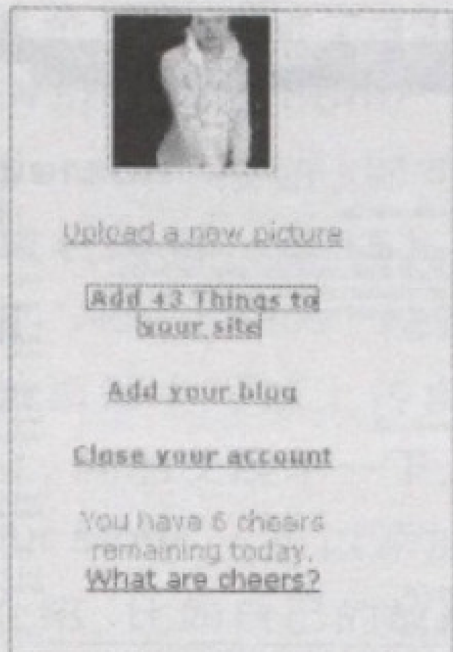


图5

点击"Add 43 Things to your site"打开网站发布页面，在"What should it be a list of？"中选择"Things you want to do things"，表示将待实现的目标发布到网站中；在"How many items(maximum) do you want to appear on the list？"中设置要显示的目标数目；"How should the list be ordered？"项是设置目标的排列顺序。如果就以43things页面上采用的顺序显示，可选择"Same as it is on your profile page in order of popularity"项；"Stylesheet(optional)"中是设置页面风格的，使用默认即可。

设置完毕后，点击"Get the code"按钮，在下方输入框中即可查看到生成的页面代码。复制生成的代码，将它插入到自己的网站网页中即可（图6）。

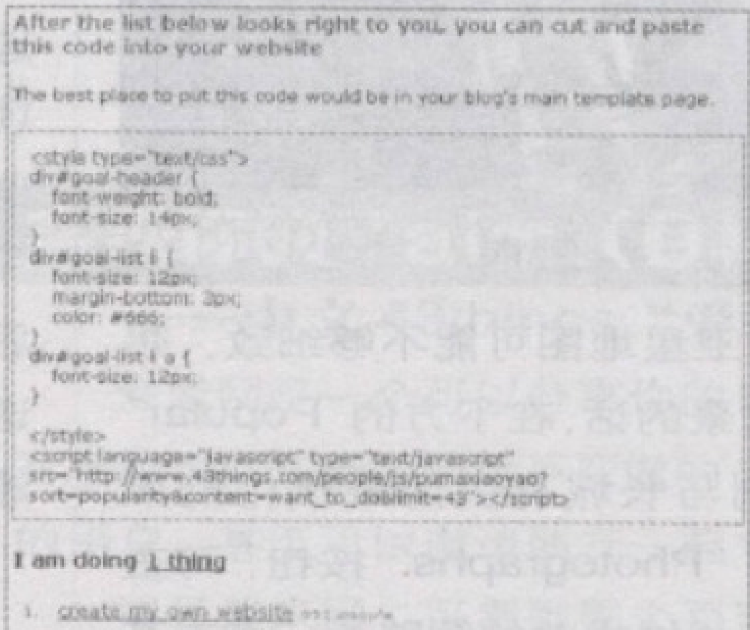


图6

5.寻找志同道合者

43things最有趣的地方并不在于记下要做的，而在于它能根据你所写的，为我们聚合出一类想做相同事情的人来。大家可以相互鼓励，互相帮助，互相建议，甚至可以一同完成。



图7

点击页面顶部的"Zeitgeist"按钮，可以显示目标分类页面。可以按照各种分类，搜索目标相同的朋友（图7）。

首先，在43things中写下你的目标，添加了标签Tags后会自动分类。点击页面中的"Tags"，便可看到各个标签分类目标。在显示的Tags标签列表中，标签字样越大，则表明要实现该目标的人数越多，并且人数多的目标，Tags还会以高亮颜色显示。也可以在页面右侧的"Search tags"框中输入Tags标签的关键词进行搜索，查找相关的标签。点击某个Tags，可看到与此标签相关的目标，并且显示了设定此目标的人数。点击目标，将会看到其详细信息与设定此标签目标的朋友。

另外，我们也可以查找自己所在地区有无具有相同目标的朋友。首先，要设置自己所在的地区。点击页面顶部的"Your 1 thing"，在打开的页面中点击"Which city do you live in？"按钮，再点击"Add a new city"按钮，打开"Add a new place"页面。在页面中输入自己所在的城市，如"Beijing"，点击"Save"按钮即可。设置完所在地区后，点击页面顶部的"Zeitgeist"按钮，再点击"City"按钮，在页面中会显示出城市列表。点击列表中的某个城市，即可打开来自该市的朋友所列出的目标——也许你能在上面找到与你同城又有相同目标的朋友哦！

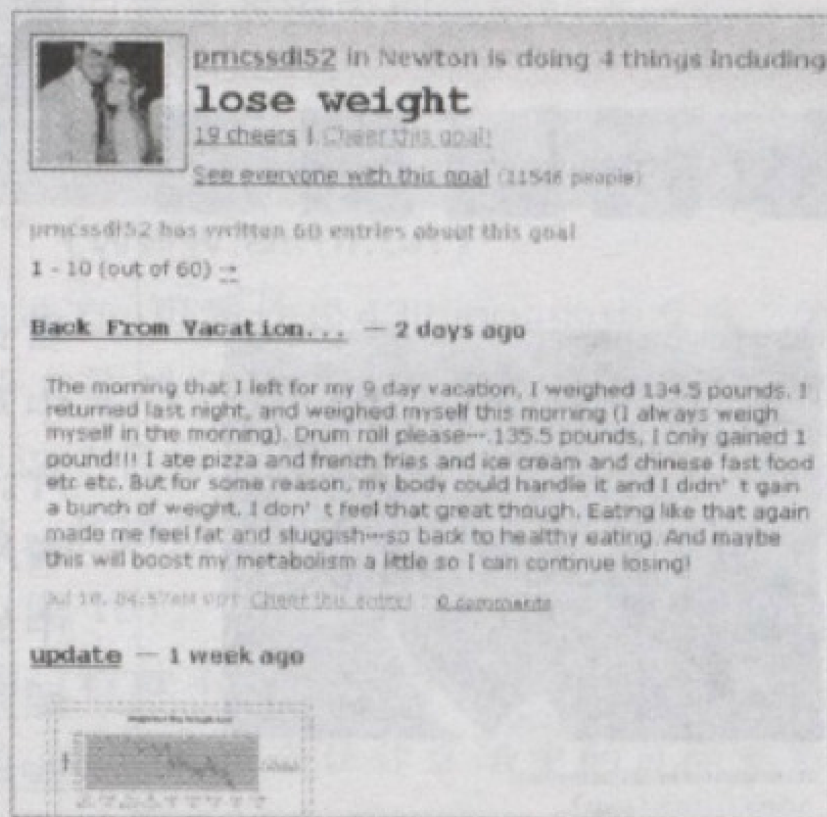


图8

在“Zeitgeist”页面中，还可按照“Summary”目标摘要、“Entries and comments”目标的条目与评论等方式搜索目标。在页面顶部的“Search：”栏中输入要查找的目标关键词，点击“Go”按钮，可检索到相关的目标。在查看到的目标列表中，可看到要实现该目标的每个用户以及目标的实现情况。例如，有1万多个用户许下了“lose weight”（减肥）的目标，在每个用户下有类似“60 entries”的信息按钮。点击该按钮后可查看该用户每一天的减肥情况（如上页图8）——看看吧，这个用户出去度假9天，只长了一磅哦，上面还有他减肥时的体重升降曲线表……

查看着别人实现目标的过程，你也许会觉得自己的目标也不再那么遥不可及了，在朝向目标前行时也不再孤独了。

一生要去的43个地方（www.43places.com）

43places是43things的系列站点，与43things紧密地结合在一起，它就是你所想去的43个地方。你可在地图上标出想去的地方，并将它们顺序排列；还可列出已经去过的地方，同时可看到和你想去同样地方的有什么样的人，已经去过的有什么样的评语。

在43things页面中点击顶部的“Your things”按钮，可看到页面中所显示的个人设定的目标，其中包括要去的地方——“going 0 places”，现在要去的地方还是零。点击该按钮，即可打开43places站点。在43things注册的账号，在这里同样有效并进行了自动登录。

1.寻找你想去的地方

在页面中间可看到一幅地图，不过该地图显示是不完全的，其中空白的地方表示还未有人想去（图9）。

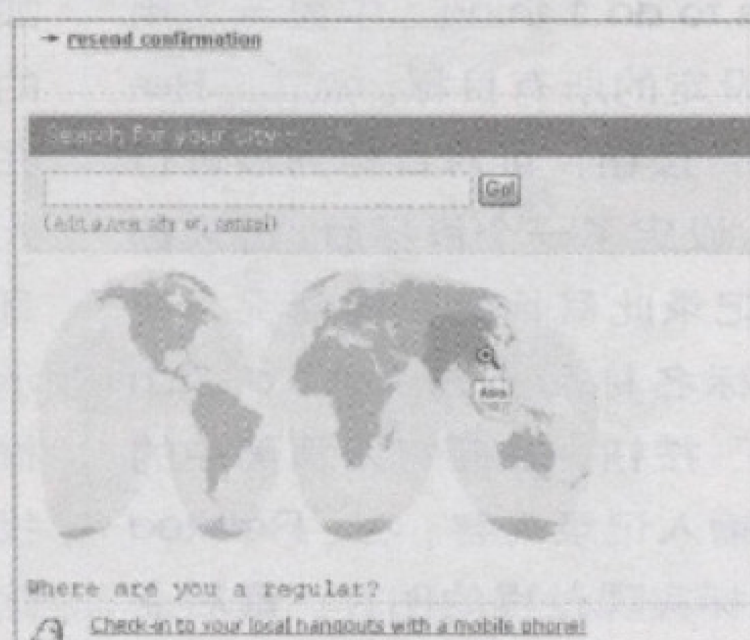


图9

将鼠标移动到地图上，将会显示一个放大镜，并显示该大洲名称。选择其中的“Asia”，可放大显示亚洲的各个国家；鼠标移动到其上面，将会显示各个国家的名字。选择其中的“China”，在新打开的页面中将会显示中国已有记录的标签，包括省市或风景名胜。点击其中的“Great Wall”标签，将会查看到有关长城的各种信息和照片。

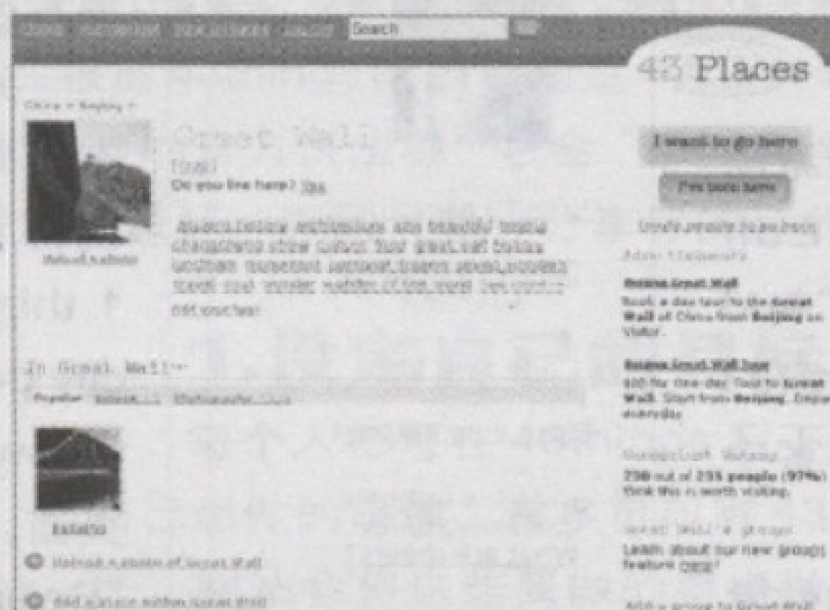


图10

在页面中可看到与长城相关的标签，如历史、文化、附近的小吃等（图10）。点击“Add your tags”，可以添加新的标签。如果觉得还不够详细的话，点击“map”按钮，可打开Google Maps，显示长城的卫星照片，可实时放大缩小，十分方便（图11）。


图11

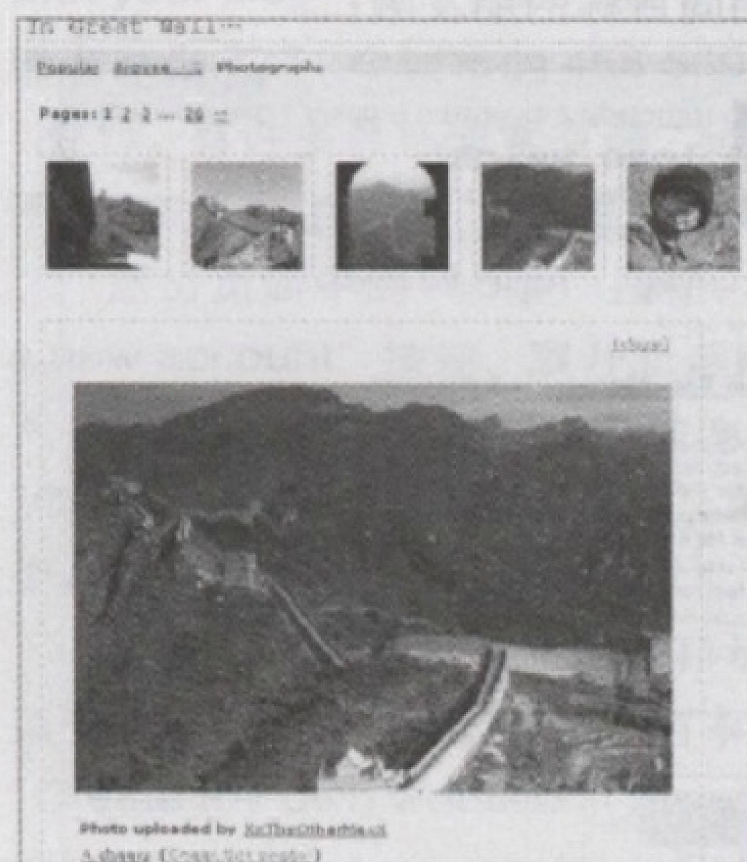


图12

单看卫星地图可能不够细致，想看长城实景的话，在下方的“Popular”中可看到与长城有关的最热门的照片。点击“Photographs”按钮，可查看所有与长城相关的缩略图；点击其中的某张缩略图，可看到放大显示的照片（图12）。当然，要是自己去过这些地方后，拍下了相关的照片，也可点击“Upload a photo of Great Wall”按钮，上传自己所拍摄的照片。在“Image caption（optional）：”中输入照片的标题，指定照片后，点击“Upload”按钮就可上传了。

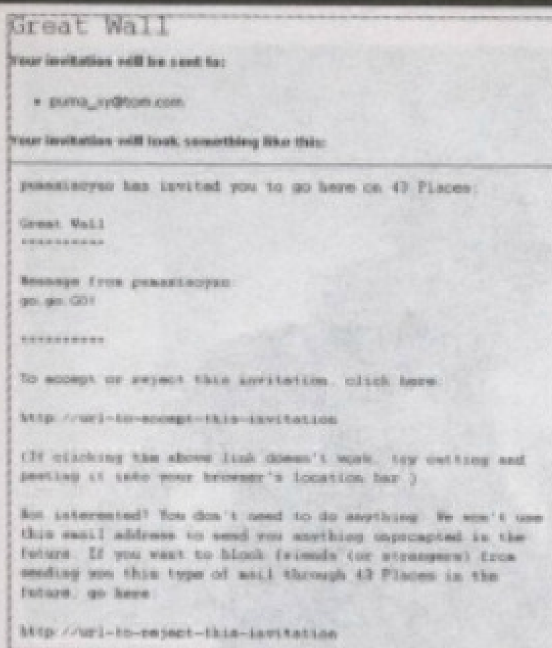
2.寻找驴友，一起出发

在“Wanderlust rating”中可看到“去长城”的目标实现比例，有97%以上的43places用户都实现了该目标，看来长城还是很吸引人的。在确定这是自己想去的地方后，可点击页面右侧的“I want to go here”按钮，即可将该地方添加到自己想去的目标列表中。当然，也随时可点击“Give up”放弃这个目标。

外出旅游，人多一点当然要有趣得多。点击右边的“Invite people to go here”按钮，在新打开窗口页面的“Email addresses or user names”栏中输入好友的邮件地址（如果好友也是43places的用户，直接输入其用户名就行了），在“Optional message to send to your friends：”中输入邀请信息；另外，可勾选“Invite to go here with you as a group”项，将邀请的用户与你一起组成一个旅游群组（下页图13）。邀请信写完后，点击“Preview”按钮，可预览邮件效果；满意后，点击“Send Inviations”按钮便可发送。好友收到你的邮件后，就可加入你所建立的向长城出发的群组了。

3.一步步实现目标

点击页面顶部的“Your place”按钮，可打开目标实现页面。其界面与43things有点相似。在页面中的“** wants to visit * place”处可查看所有要去的地方，点击


Great Wall

Your invitation will be sent to:

- puma_xy@tom.com

Your invitation will look something like this:

pumaxiaoyao has invited you to go here on 43 Places:

Great Wall

Message from pumaxiaoyao:
go.go.GO!

To accept or reject this invitation, click here:

http://url-to-accept-this-invitation

(If clicking the above link doesn't work, try cutting and pasting it into your browser's location bar.)

Not interested? You don't need to do anything. We won't use this email address to send you anything unaccepted in the future. If you want to block friends (or strangers) from sending you this type of mail through 43 Places in the future, go here:

http://url-to-reject-this-invitation

图13

"Re-order"按钮可进行排序。

实现去某个地方的目标，也需经过长时间的准备。比如提前将手中的工作做完，多攒了一些钱，多了解一点相关的信息等。点击"Add an entry"按钮，可以添加实现目标的情况，或者记录一下自己为什么要去这个地方的原因，再或添加一条与该地区有关的资料等。

同样的，可以告诉别人自己想要去某个地方，让大家监督自己实现目标。点击页面中"Edit your account"按钮，在目标发布页面中，可选择将要去的地方目标或该地区的地图，发布到自己的站点或博客上。方法与43things差不多，设置一下地图信息，生成发布代码后插入网页与博客中即可。

一生想认识的43个人（www.43people.com）

43people网站与前面介绍的两个网站相似，都是一个系列，只不过这里的目标是想认识43个人。在43people.com上可以查看你想认识的人。写下你想认识的人，寻找与你相同的目标，你可以直接看到别人对这个人的评价。无论你追的是歌星影星，还是商业或科技界的人物，这里都能找到你的伙伴……

1.寻找你的明星

登录43people网站后，在其首页上显示有当前人气最高的结友目标及其照片，在页面下部是各类人名组成的标签，点击后都可查看到该人物的详细资料。我们也可以直接在"Who do you want to meet?"中输入你想认识的人的姓名，点击"Search"按钮，即可搜索到相关人物的标签。

例如输入了"Jackie Chan"，很快就



图14

可找到有关成龙的标签页面（图14）。在这里可看到别人记录下的有关成龙的故事，为什么要认识成龙的原因，如何联系上成龙等。右边是与"Jackie Chan"相关的Tags标签，如功夫、搞笑、导演等。

2.结识普通陌生人

不过，能够认识一个明星的机会是少之又少，而有着共同兴趣的普通人却是很容易成为好友的。

在页面右边可看到想结识该明星的其他43people用户。点击某个用户名，即可打开该用户的个性域名站点。在其网页中，可看到该用户想做的事情，想去的地方和想认识的人，还可看到该用户最近所发布的记录。在其左侧的"Photos"中，可看到该用户的照片；同样，可直接点击右侧的"I want to meet this person"按钮，将其加入想认识的人列表中。点击页面中的"Contact"按钮，可直接向该用户发送站点消息。在新打开页面中的"Subject"处输入主题，下方输入消息内容，点击"Send"按钮即可发送消息。

3.设置个人交友信息

当某个用户注册了43things网站后，就可获得一个类似"http://用户名.43people.com/"的域名。用户登录后，可以点击页面上的"Your person"按钮，即可打开自己的域名网页（图15）。

点击"Add photos"按钮，在新打开的页面中可以上传自己的个人照片，向朋友展示一下。点击"Tell your story"，可以添加自己的相关介绍，比如自己的故事、自己的一个小秘密、自己的年度计划等，并可同时上传相关照片。在右侧的"***'s family"处，可以设置自己的家庭成员介绍，不过要求家庭成员也注册了43people。点击"Add people to pumaxiaoyao's family"按钮，在新页面中输入家庭成员名字，点击"Search"按钮即可搜索并添加家庭成员。



图15

英文的站点看完之后，下面让我们来看看国内相似的站点。

实现你的"aim（目标）"

——中文43things"爱米网"（www.aimi.cn）

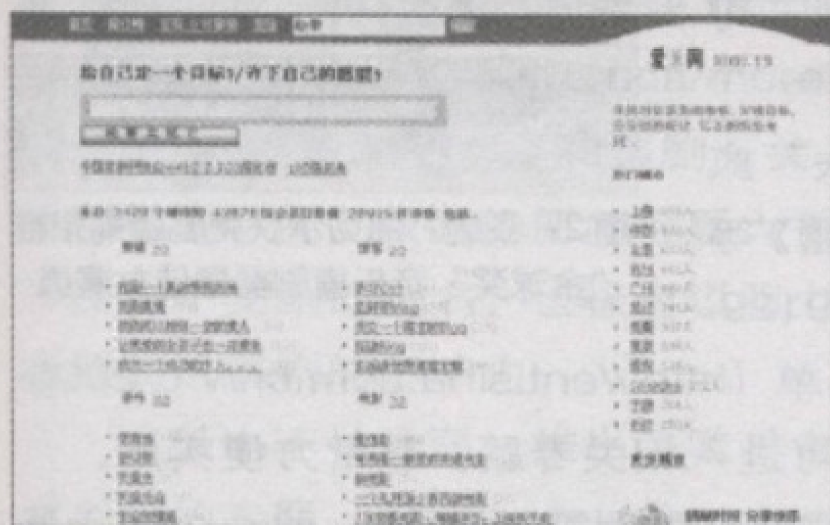


图16

爱米网是一个可以分享你的目标的地方，可看作是43things的中文版。其最有趣的地方并不在于记下要做的，而在于它能根据用户所写的聚合出有共同目标的用户，甚至可以邀请朋友一起来实现这个目标，或是寻找实现目标的帮助。

打开爱米网，可看到整个页面布局、色调搭配，包括用户的功能与目标设定实现过程等，与43things一模一样（图16）。它没有什么自己的特色，中文用户可将其作为43things的替代，使用过程就不多作介绍了。

网络真的很奇妙，在虚幻的世界中，也许反而会让你生活中的目标变为现实。让我们用网络联结自己的人生与目标吧！目标就在不远处。

看"美剧"，学英语
——美剧的前世今生网上寻

■北京 草迷烟渚

你知道现在网上最热门的电视剧是什么吗？那就是在各大网站、论坛掀起的汹涌如潮的美国电视剧了。近年来它通过独特的风格和吸引力，培养了无数的忠实拥趸。为什么说它热门呢？首先，它可帮助我们了解美国文化。其次，关于美剧的话题在网上层出不穷，美剧早已成为其粉丝们不可或缺的精神食粮，可拉近粉丝们之间的距离。尤其是如果你心仪的他或她，正好是美剧迷，那你抽空跟他（她）聊几句网上正流行的美剧，他（她）一定会惊讶于你的品位，你们的共同话题就又多了一个。

废话少说，咱们还是来网上感受一下美剧摄人心魂的魅力吧！

美国电视剧（以下简称"美剧"）经过多年努力，早已发展得十分成熟，大家可以从"新广院BBS"（http://www.newbbi.com/bbs/read.php?tid=1675&fpage=1）上了解到有关它的基本知识。美剧迷们经常是同时追看好几个正在播出的剧集，大呼过瘾。网上关于各个美剧的评头论足（http://www.sanww.com/bbs/dispbbs.asp?boardID=2&ID=2167&page=1）也层出不穷。



图1：《迷失》大获全胜，主创怀抱奖杯乐开怀

先让我们来回顾一下去年9月颁出的第57届艾美奖。在这一届中，《迷失》获剧情类最佳剧集（**图1**），《人人都爱雷蒙德》获喜剧类最佳剧集，《疯狂主妇》获喜剧类最佳女主角和最佳导演奖等（**图2**）。新浪网亦为第57届艾美奖制作了一个十分详尽的专题（http://ent.sina.com.cn/f/apea57th/），从奖项获得者的介绍，到颁奖现场图片，应有尽有。并有诸多获奖剧集的专题链接，提供颁奖典礼现场实况视频下载，可谓是一场美剧爱好者们的视觉盛宴。



图2：泰瑞·海切尔获美剧最高荣誉"金球奖"音乐喜剧类最佳女演员

而在第58届艾美奖中，提名不再"迷失""疯狂"，笑得最欢的是《24小时》《实习生格蕾》等（http://yule.sohu.com/20060707/n244139129.shtml）。网友们可以查看主要奖项提名名单（http://ent.sina.com.cn/v/u/2006-07-07/11211149367.html），点击剧名还可进入相关专题，非常方便实用。

《迷失》（LOST）讲述的故事处于一个特定的时空（**图3**），即一个无人居住的荒岛。一架客机坠落在太平洋的孤岛上，面对这种荒芜人烟的小岛，48名

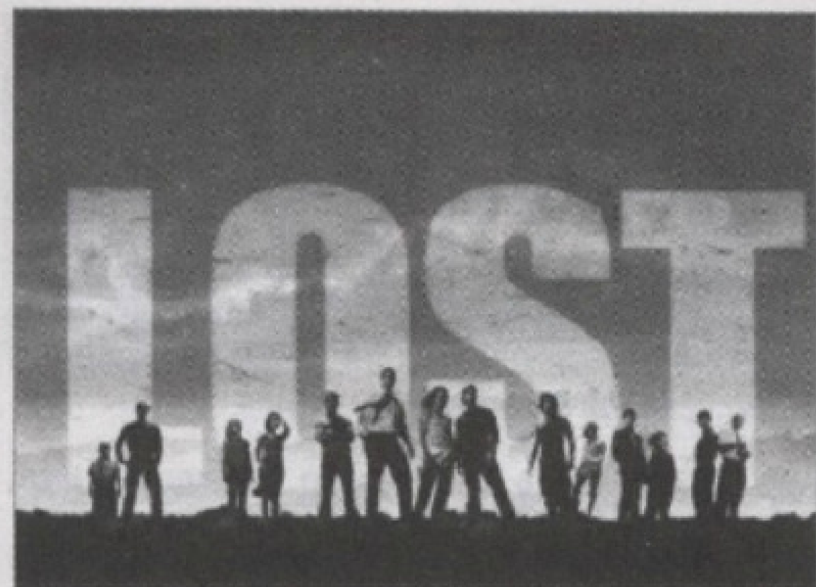


图3：《LOST》资料图片

侥幸生还的乘客如何才能生存下去呢？本剧从一位职业医生Jack的视角展开，用他的眼睛来观察这芸芸众生在面对有限的生存资源时本能的各种反应，故事十分精彩。网友们可从新浪专题（http://ent.sina.com.cn/v/u/f/lost/index.html）上查到详细资料。

在当今热播的美剧中，《疯狂主妇》（Desperate Housewives）（又译《绝望的主妇》）是个绝对不可忽视的亮点（**图4**），它是在美国ABC电视台


图4：《绝望的主妇》宣传图片

热播的一部系列连续喜剧，目前已播完第二季。此剧大致为4个风情漂亮的家庭主妇，同住在一个高级社区里所发生的故事；另外还有一个“风骚主妇”伊迪，作风放浪大胆，极力想融入这4个女邻居的小圈子却始终不得。有兴趣的网友可进入新浪专题（http://ent.sina.com.cn/f/housewives/）进行更深的了解。

门户

各家门户网站都对风靡世界的美剧非常重视，首当其冲的便是新浪网影音频道，在它的“电视前沿”版块（http://ent.sina.com.cn/tv/）中，欧美部分占据了相当分量。整个专题非常系统，从从容容，有条不紊，并设置了专门的欧美电视剧新闻版块（http://ent.sina.com.cn/tv/euro_usa/more.html）。不过基本上都是和美剧有关，放眼望去，整个版面的新闻标题大都涉及各个美剧的剧名，也极有说服力地证明了美剧的影响力。

搜狐也不甘示弱，推出了欧美电视新闻的专题（http://yule.sohu.com/omds.shtml），网友们还可在电视tv-搜狐娱乐（http://yule.sohu.com/tv.shtml）下端的电视库中找到一些美剧的专题，如《实习医生风云》（http://yule.sohu.com/s2006/sxysfengyun/index.shtml）。

而在网易娱乐的电视专版（http://ent.163.com/tv/）里，也有欧美各个热门剧集的专题（http://ent.163.com/special/00031HA5/eurousatv.html）。如灵异剧《鬼语者》（**图5**）和《犯罪现场鉴证》等，内有很多详细介绍和精彩剧照，还有片花提供在线观看，十分贴心。

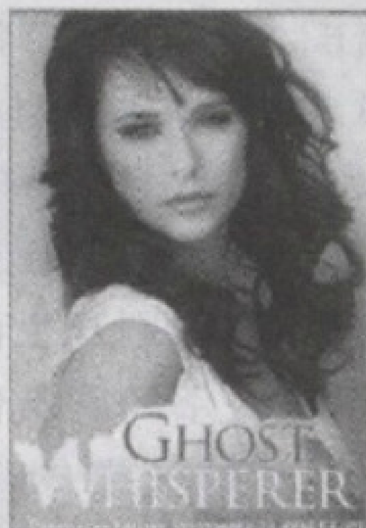


图5：《鬼语者》宣传图片

《24小时》（**图6**）是一部反恐类电视剧，故事发生在一天的24小时里，反恐小组特工杰克·鲍尔是全剧的核心。在他周围，妻子、女儿、总统、同事、恐怖分子、政府官员之间错综复杂的关系，交


图6：《24小时》资料图片

织成了一张铺天盖地的大网。新浪专题（http://ent.sina.com.cn/v/f/24/index.html）的信息介绍较为全面，目前已播到第五季，还能以优秀的剧情张力获得观众青睐和奖项殊荣，实属难得。

《实习医生风云》（**图7**）也是一部热门剧集，除了在搜狐上有专题外，新浪也专门制作了一期专题（http://ent.sina.com.cn/v/u/f/scrubs/index.html）。故事发生在一


图7：《实习医生风云》剧照

个医院里，一批医学院的学生来到圣心医院开始他们的实习生涯，但发现这里并不是想象中安详宁静的医学圣地。他们之间的故事，对于观众来说十分神秘，很能吸引观众的兴趣。

博客

美剧引起了许多美剧迷的追捧，造就了无数Fans。第一位是美剧联盟的主要负责人，他的博客（http://zjbbi.spaces.msn.com/PersonalSpace.aspx）上除了对某些剧集的评论和FTP更新告示之外，还有许多相关链接。如TLF美剧讨论专区等，省却了大家搜索的宝贵时间，非常实用。另外，上进的“博主”还深切体会到网民们学习英语的迫切之情，近期特意增加了“看DH（绝望的主妇）学英语”这一版块，从伊甸园网站转来许多学习笔记，分集展示（http://zjbbi.spaces.msn.com/blog/cns!E2E8FD7512BE5DEC!620.entry）。网友们可从中学到许多新鲜热辣的当红口语，就像以前的“看电影学英语”一样，效果非常好。

另一位也是美剧联盟的大功臣之一，其博客（http://adiya.spaces.msn.com/PersonalSpace.aspx）也非常专业，有各种剧集介绍，还有许多电视剧的英文专题链接；很多热门剧集排列得整整齐齐，如《X档案》（**图8**）、《越狱》，还有《迷失》《24小时》《美


图8：《X档案》资料图片

国偶像》等，非常详尽，大大方便了各位网友。

更有疯狂的铁杆"粉丝"，其整个博客（http://www.koojob.com/blog/user3/1096/index.html）全是关于《绝望的主妇》这一美剧的评论和心得，从各个不同的方面来解析此剧，非常痴心啊！这个博客里也有一些有用的友情链接，让人感叹博客真是个有效强大又快捷的网络资源。

《越狱》（**图9**）作为一部悬疑惊悚剧，剧情曲折跌宕，吸引了无数观众



图 9：《越狱》的网易宣传图片，细心的观众可曾观察到图中"伊甸园"的标识

追看。它主要讲述了一个弟弟为了营救被冤枉判死刑入狱的哥哥，在做了充分准备之后，故意犯法将自己送入戒备森严的监狱，并率领各种犯人组成越狱小分队的故事。由于剧情元素与著名电影《肖申克的救赎》有相似之处，因此被网友们誉为"电视剧版的《肖申克的救赎》"。网易专题（http://ent.163.com/06/0414/15/2EM7V39L00031GVM.html）对它进行了详细的介绍。



图 10：《威尔和葛蕾丝》精彩剧照

《威尔和葛蕾丝》（**图10**）是一部情景喜剧，与经典的《老友记》相似，但与《老友记》不同的是，此剧的两位男主人公都是同性恋，如此不同寻常的人物设置，必然引出许多别开生面的有趣故事。背负沉重生活的网友们，可借此剧开心一刻，有兴趣的还可查看新浪专题（http://ent.sina.com.cn/v/u/f/willandgrace/index.html）。

论坛

很多关于美剧的论坛上也正处于火热讨论中。中国传媒大学美剧联盟的论坛（http://www.bbitved.com/adc/）（**图11**）就十分专业地将各个美剧按照奖项的设置，分为Drama、Action_Adventure、Comedy、Reality、Science-Fiction、Talk Shows等几大版块，有需要的网友只需按图索骥即可，十分方便。



图 11：中国传媒大学美剧联盟论坛的 Logo

新家园新广院BBS上也有个广院美剧联盟专区（http://www.newbbi.com/bbs/thread.php?fid=37），同样十分系统地介绍了美国电视剧的基本知识，尤其是美剧联盟FTP服务器资源列表（http://www.newbbi.com/bbs/read.php?tid=3891&fpage=1），分门别类列出了各个可提供下载的剧名及集次，简直就是新晋美剧的大集合，感兴趣的网友们可点击了解一下。还有一个全体网民自发参与的论坛，人气非常高，发帖数和点击数都使许多论坛望尘莫及，这就是来自The Last Fantasy（**图12**）电视剧讨论版的美剧讨论专区（http://www3.eastgame.net/thread.php?fid=394）。在这个论坛里，主要是热心网友提供的美剧信息，和网友们观看剧集后所发自内心的感受并以此来寻找共鸣。除了了解信息之外，许多人还在这里找到了知音，从而结交到许多新朋友。



图 12：The Last Fantasy 论坛的 Logo

有两部经典美剧在网友们心中占据着不可替代的地位，那就是许多老网虫耳熟能详的《欲望都市》（**图13**）和《老友记》（**图14**）。《欲望都市》讲述的是在纽约曼哈顿这个繁华都市中，4 位单身女性为追求自己的真爱而发生的故事。她们虽然不再年轻，但她们非常自信，而且不轻易向现实妥协。该剧的详细资料可在新浪娱乐专题（http://ent.sina.com.cn/v/f/sexandthecity/index.html）中查到。



图 13：《欲望都市》的海报

而《老友记》更是拥有无数的超级铁杆粉丝，除了热心积极地一次又一次重复观看剧集，更有热心的Fans制作了很多《老友记》的专门网站，如"F6 六人行 Friends 美剧总部"（http://www.friends6.com/）。在其首页上就大大咧咧地号称是"美国电视剧集集散地"，内容也十分详尽，包括F6新

闻、F6人物、F6演员、F6剧本等几大版块；更有相关电子书可下载，可说是F6迷们的一场"豪门盛宴"！


图14：《老友记》的精彩剧照

专业网站

另外还有一些专业的网站可供网民们浏览。如美剧天地——美剧迷的部落格（http://www.csdays.com/tv/），版面做得清晰漂亮（**图15**），分类精准详细，内容细致全面，人气也很旺。

一些铁杆粉丝这时可能已不满足于国内的一些翻译过来的中文介绍了，毕竟别人嚼过的馍馍总不那么有滋味。于是这时美剧的专业网站（http://www.tv.com/）成了粉丝们的最爱。另有一个每日播出时间表网页（http://www.pogdesign.co.uk/cat/），非常清楚明白地按日历形式，标出每日播出的剧集，比tv.com上面的还要详细。



图15：美剧天地——美剧迷的部落格



图16：IMDB的金字招牌

还有一个电影方面的网站不可不提，它就是大名鼎鼎的电影数据库(http://www.imdb.com/)。它号称是全球最大的电影数据库（**图16**），因为在美国很多明星都是影视双栖，既出演电视剧，也在电影中扮演角色。如《绝望的主妇》丽奈特扮演者弗莉蒂·赫夫曼，不但获艾美奖的喜剧类剧集最佳女主角（**图17**），也在电影《美国变性人》里出演并赢得2006年奥斯卡最佳女主角的提名。它是全英文网站，且对英文的水平要求相对较高，这也是称之为选修的原因之一。


图17：弗莉蒂·赫夫曼登上艾美奖领奖台

下载

看了这么多极富诱惑的介绍，你是否急不可耐地想一睹这些精彩的美剧，可又不知从哪里下载？别急，我们有丰富的网络资源！

"伊甸园"是所有常在网上下载电影电视的人都非常熟悉的名字，它的全称是伊甸园国外连续剧交流站（http://sfile.ydy.com/bbs/）（**图18**）。它有一个影视下载和字幕制作的专业团队，每人有专门分工。通常是在最新剧集下载完毕之后，各位队友便集合然后分配任务，各人领到自己的任务后便马上回去争分夺秒地进行压缩、翻译等工作。而且这个工作完全是自发的，是源于他们对美剧的热爱和无私的奉献精神，并没有现实意义上的工资，让人十分敬佩。在很多剧集上，我们都可看到这个团队如雷贯耳的名字——"伊甸园"。我们有幸能观赏到及时而且精致的美剧剧集，都要感谢他们辛勤的工作。这个交流站分为资源共享区、美剧交流区、动漫区等几大版块，下属的小版块更分得非常细致和详细。网友们不但能在上面进行交流，还可分享BT种子等网络资源。

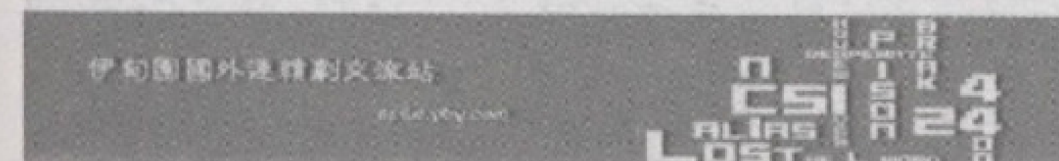


图18："伊甸园"的Logo

来自磐灵风软影视论坛的风软欧美电视剧资源区（http://www.1000fr.com/thread.php?fid=93）是一个很好的BT下载站点，也是由一群热爱美剧的人所组成的一个团队，提供BT种子放到论坛上，让大家共享美剧的快乐。它的下载范围囊括各大经典和新秀，十分全面。你是否总是不知去哪里才能下载到最新最好的剧集？来这里就对啦。

还有一个网站（http://www.mininova.com/），也是下载剧集的好去处，只不过它也是全英文的，对网友的英文水平还是有较高的要求。

（注：本刊在此提醒广大读者：应通过合法渠道获取上述美剧的正版产品。）

央视引进了《绝望的主妇》第一季，并已在去年年底播映完毕，但收视低迷。有舆论认为这是因为央视整整花了半年时间来进行审查与后期编排，而此前它早已在网上疯狂下载，自然影响收视率。不过很多网友认为，深夜播映和中文配音都不是央视版的致命症结，而是因为美剧本身就剧情紧凑，但央视沿袭了播韩剧时每晚连续**3**集的习惯，所以观众哪怕错过一晚就根本看不懂后面的剧情。并且它的第一季本来就只有**23**集，不像韩剧那样动辄上百集，所以用**3**集连放的速度，一周左右就全部播完，观众完全来不及反映和讨论。这**2**个小插曲，也从侧面反映网络和美剧结合的独特魅力——廉价、快速、自由！

各具风采的美剧早已在网上热播，网友讨论也非常热烈，成为很多人交流的共同语言。要是你现在还懵然不知地问"《绝望的主妇》是什么？"绝对会被人耻笑，你也别想号称什么网络老鸟啦！P

AMD新王朝——Socket AM2平台解析

■上海 方成亮

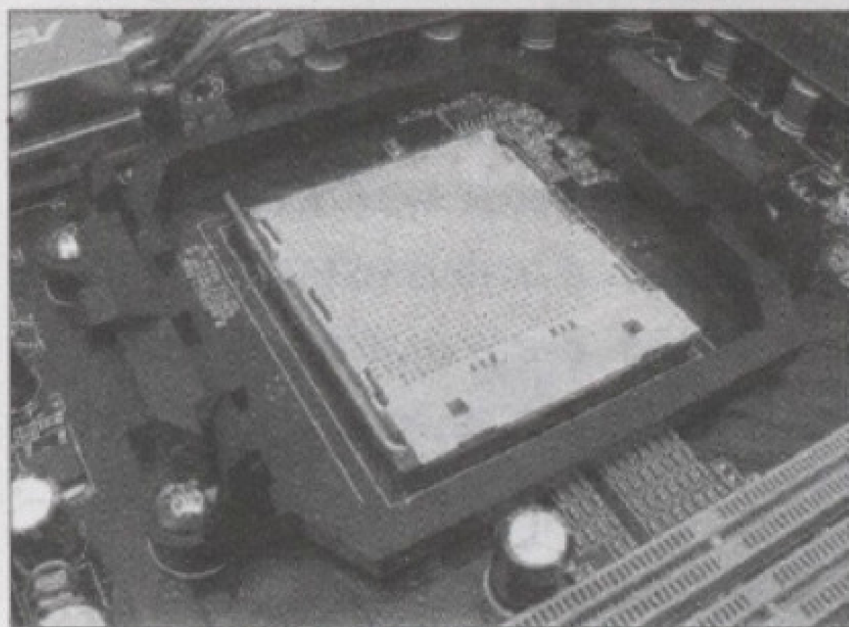
就在Intel即将正式发布革命性的Conroe平台之前，AMD抢先推出了Socket AM2平台，结束了长期在内存带宽方面落后的局面。Socket AM2的发布意味着AMD K8将真正步入成熟期，与Intel的下一代产品展开正面交锋。更让业界高兴的是，Socket AM2平台的相关芯片组与高频DDR2内存也同时普及，以惊人的速度在主流市场扩张，成为近期最热门的平台。

内存控制器之谜：Socket AM2能否力挽狂澜

从第一代K8处理器开始，AMD就将内存控制器集中到了CPU内部，以此来提高整体性能。然而更换CPU核心架构设计可远不如新推出一款芯片组简单，因此AMD平台的内存技术一直发展缓慢。就在一片质疑声中，AMD终于如期进入DDR2轨道，发布了令人期盼已久的Socket AM2处理器。

1.闪龙性价比脱颖而出

按照很多媒体的说法，未来AMD将会构成以Socket754主打低端市场，以Socket AM2取代Socket939接替中高端市场的格局。但仔细分析一下，这显然是一厢情愿。对AMD而言，分散产品线无疑不是明智的选择，这会令封装成本提高，且不利于市场控制。事实上，当Socket AM2接口的闪龙处理器浮出水面之后，一切都已十分明朗——Socket AM2将会是AMD在今后一段时间内市场的绝对主力，无论Socket939还是Socket754，都将逐渐淡出市场。



Socket AM2接口即将一统AMD平台

凭借着对双通道DDR2 667的支持，闪龙的整体性能将会有大幅度提高，且目前Socket AM2主板以及DDR2 667内存的价位都比较适中，整体性价比已超越了Intel的低端64位处理器Celeron D。更重要的是，如今Socket AM2闪龙即便是在对比Socket754平台的Athlon 64时也毫不吃亏，内存带宽方面的优势使之性价比更胜一筹，且同样支持64位计算功能。

接口类型	二级缓存	64位计算功能	内存标准
Socket 754 闪龙	128/256kB	部分支持	单通道DDR400
Socket 754 Athlon 64	512kB	支持	单通道DDR400
Socket 939 Athlon 64	512kB	支持	双通道DDR400
Socket AM2 闪龙	128/256kB	支持	双通道DDR2 667
Socket AM2 Athlon 64	512kB	支持	双通道DDR2 800

2.探询DDR2低效率的原因

在Socket AM2处理器刚刚发布的时候，很多媒体爆出的评测成绩都表明其性能甚至还略微低于Socket939平台，这无疑令所有AMD用户都对其DDR2效率产生了不小的质疑。可以看到，AMD也期望通过内存标准来区分闪龙与Athlon 64之间的区别，而不仅仅是二级缓存。但考虑到与Intel方面的竞争，AMD果断放弃了DDR2 533，让闪龙直接支持DDR2 667。无奈之下，更高端的Athlon 64自然只能硬

什么是首命令延迟？

首命令延迟的含义是对行物理Bank进行选择后发出具体寻址的行激活命令的时间，以时钟周期为单位。首命令延迟其实在Intel平台也存在，只不过对于CPU集成内存控制器的AMD平台而言更加重要。平时我们在查看一些内存的延时信息时，会看到内存参数以如下方式书写：CAS 2.5-3-3-7-1T。前面的4个数字是我们讨论得较多的内存CL（列地址脉冲反应时间）、Trcd（RAS到CAS延时）、Trp（行预充电时间）、Tras（行地址脉冲反应时间）。“1T”就是Command Rate的参数。一般我们还能见到“2T”，2T的延时要比1T长。

着头皮支持DDR2 800。

然而放眼内存业界，高频DDR2一直是没有彻底解决的问题。且不说成本与产能问题，仅DDR2需要以牺牲内存延时来换取更高频率，就已经令其性能发挥大打折扣。众所周知，AMD的K8处理器在集成内存控制器之后，Transport总线直接负责内存控制器与CPU的连接，此时还对Command Rate（首命令延时）参数十分敏感。短时间内内存芯片厂商很难推出能在DDR2 800模式下保持较低延时且首命令延时为1T的产品，因此实际上其内存带宽优势已被抵消得差不多了。

Socket AM2最高支持DDR2 800内存

从另一方面看，K8处理器也的确并不需要很高的内存带宽，双通道DDR400已基本能满足需求。AMD支持DDR2更多是出于市场策略方面的考虑，也算是为今后新核心全面过渡到DDR2时代进行铺垫。但毕竟更快的DDR2 800还是能提高Athlon 64的性能，在芯片组厂商和AMD的共同努力下，现在Socket AM2 Athlon 64已表现出超越同频率Socket939 Athlon 64的性能，只是性能提升幅度并不是很大。事实上，我们也没有必要对AMD的表现失望，因为即便是Intel，从DDR转向DDR2平台时的性能提升也非常有限，毕竟内存带宽现在已不是最大的瓶颈。

3.双核心的前奏曲

既然双通道DDR2 800并没有给AMD带来非常明显的好处，那么AMD又为何改换平台呢？对于Socket939处理器而言，AMD始终没能解决功耗问题。尽管与Intel相比，AMD的功耗和发热量控制并不逊色，但一旦引入双核心并集成内存控制器，其压力可想而知。AMD所要做的便是全面改进工艺，并引入新的散热技术，以此来为今后双核心Socket AM2处理器彻底铺平道路。从目前推出的Socket AM2 Athon 64 X2处理器来看，其性能表现的确非常不错，且发热量得以控制，甚至新的核心还改进了内存控制器设计，因此AMD的双核心普及计划将从Socket AM2平台正式起航。



双核心的Socket AM2 Athlon 64 X2处理器

期待新工艺：Socket AM2潜力无限

对于AMD而言，如果全新的Socket AM2仅仅是新瓶装旧酒，那么所有的消费者都不会买账。毫无疑问，更先进的核心设计才是我们所热切期待的。

1.工艺改进：F步进表现平稳

核心设计的改进自然是我们最愿意看到的，Socket AM2接口的Athlon 64采用“F”步进核心，与目前“E”步进核心的Socket939处理器相比有较大程度提高。除内存控制器及加入AMD虚拟技术以外，“F”步进最明显的变化是二级缓存容量减少。据AMD官方资料显示，二级缓存部分在不影响速度的前提下减少了回路晶体管，使得晶体管集成度与发热量大幅度降低。此外，“F”步进核心的品质也得以改善，在相同的功耗下相比上代“E”步进的产品，频率可提高7%，而在相同频率下功耗约降低7%，因此“F”步进核心将可提高低功耗版本的性能。

晶体管数目方面，虽然二级缓存的晶体管使用数目减少，但由于改用DDR2内存控制器及加入AMD虚拟技术，因此F核心的晶体管数目、核心尺寸有所提升，如针对双核处理器的Windsor核心由上代2.33亿个晶体管提升至2.43亿个，核心尺寸也由199平方毫米提升至220平方毫米。

但受90纳米工艺的局限，今年AMD仍将无法打破2.8GHz的频率，AMD至2006年年底发布的最高端Socket AM2处理器为Athlon 64 FX 62，主频为2.8GHz，二级缓存1MB×2（双核心各1MB二级缓存），最高功耗却飙升到125W。高频率与高功耗的矛盾导致只有在2007年引入65nm工艺后，AMD才有望在合理的功耗下进一步推高处理器频率。

2.持续发力：65nm箭在弦上

Intel的65nm制作工艺已进入成熟阶段，现有产品的降价风潮也一浪高过一浪，甚至65nm的新版Celeron D已经上市。Intel在启用65纳米制作工艺时引入了极为重要的改进型SOI变形硅技术，也就是第二代单轴应变硅隧道，这对于更好地改善电气性能有着极大的帮助。

如果大家熟悉AMD的90nm制作工艺，那么肯定对“SOI变形硅”技术有所耳闻。AMD其实比Intel更早地采用这项技术，只不过面对65nm工艺的要求，这项技术还需要改进。对于AMD而言这将是一个两难的选择：一方面65nm已经迫在眉睫，另



AMD 65nm晶圆已经出炉

一方面又担心改进生产流水线会带来更大的成本压力。但是综合各方面的消息来看，如今AMD似乎已经下定决心跟进65nm时代，毕竟这是发挥Socket AM2全部实力的最佳途径。

3．一“芯”两用：双核心技术的附加值

在一台电脑上安装两个甚至更多的操作系统，这一愿望令广大用户翘首期盼。多操作系统共存技术的出现让我们看到了希望，随后大名鼎鼎的VMware更是实现虚拟操作系统。然而这还远远无法满足我们无止境的需求，在一台电脑上同时执行两款操作系统，这才是最终极的目标。如今双内核处理器以及多路SMP并行工作技术已经开始普及，面对实际效率并不高的尴尬，或许改变整体工作架构才是关键。作为全球两大处理器厂商，Intel与AMD不约而同地想到了硬件虚拟化技术，让同时执行两个操作系统的愿望变得切实而可行。

事实上，Intel已经先行一步，其Vanderpool技术令业界备受关注。在这样的关键时刻，AMD终于推出了Pacifica虚拟化技术，允许一个平台执行多操作系统并且应用程序都可在独立空间内运行而互不影响。由于缺乏单核心模拟双内核工作的超线程技术，因此AMD暂时只能将Pacifica虚拟化技术应用于高端的Socket AM2双内核处理器。

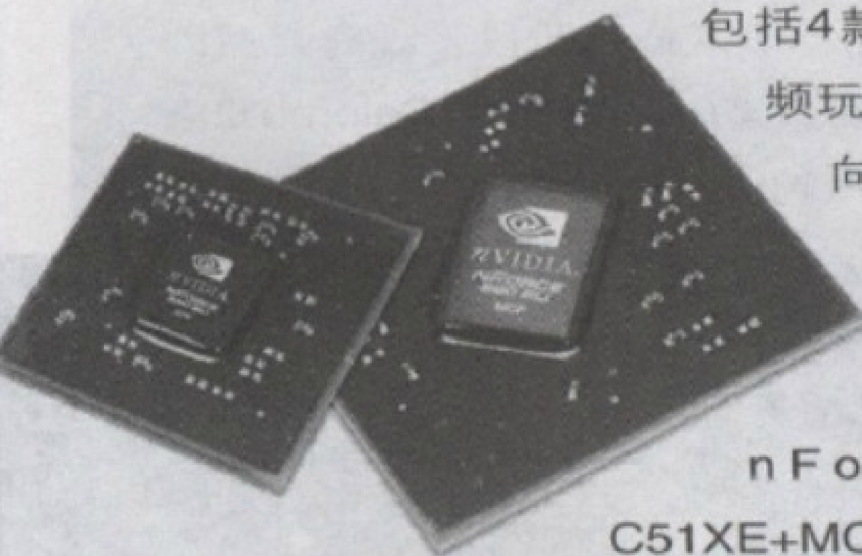
红花也要绿叶衬：Socket AM2芯片组解析

从某种程度上讲，AMD永远离不开芯片组合作伙伴的强力支持，不过目前VIA和SiS的动作显得慢了一些：前者的K8T890属于旧瓶装新酒，K8T900也还未普及，而SiS更是有些步履蹒跚，自SiS756之后新产品发布明显放缓。



VIA的新款AM2芯片组值得期待

而作为AMD非常重要的合作伙伴之一，NVIDIA在Socket AM2处理器发布后没几天就正式推出了nForce 500系列芯片组。nForce 500横跨了高中低端全线领域，包括4款主力产品：针对发烧超频玩家的nForce 590 SLI、面向双卡用户的nForce 570 SLI、主流高性能的nForce 570 Ultra和普及型产品nForce 550。nForce 590 SLI采用C51XE+MCP55P XE双芯片组合，能组建双x16的SLI顶级平台，独有的LinkBoost再次提升显卡通道的带宽。


nForce 500成为Socket AM2市场的强者

1.SLI-Ready内存技术

对于如今的PC平台而言，内存带宽并非是唯一的要素，因为内存延时等也十分重要，而且还涉及到HyperTranport总线中的内存延时优化。SLI-Ready技术所做的便是让用户免去设置烦恼，避免“越优化性能越差”的尴尬。不过凭心而论，这项技术带来的性能提升并不多，而且未必能得到大多数内存厂商的支持，目前也只有Corsair（海盗船）和OCZ推出了SLI-Ready内存。

2.LinkBoost引人瞩目

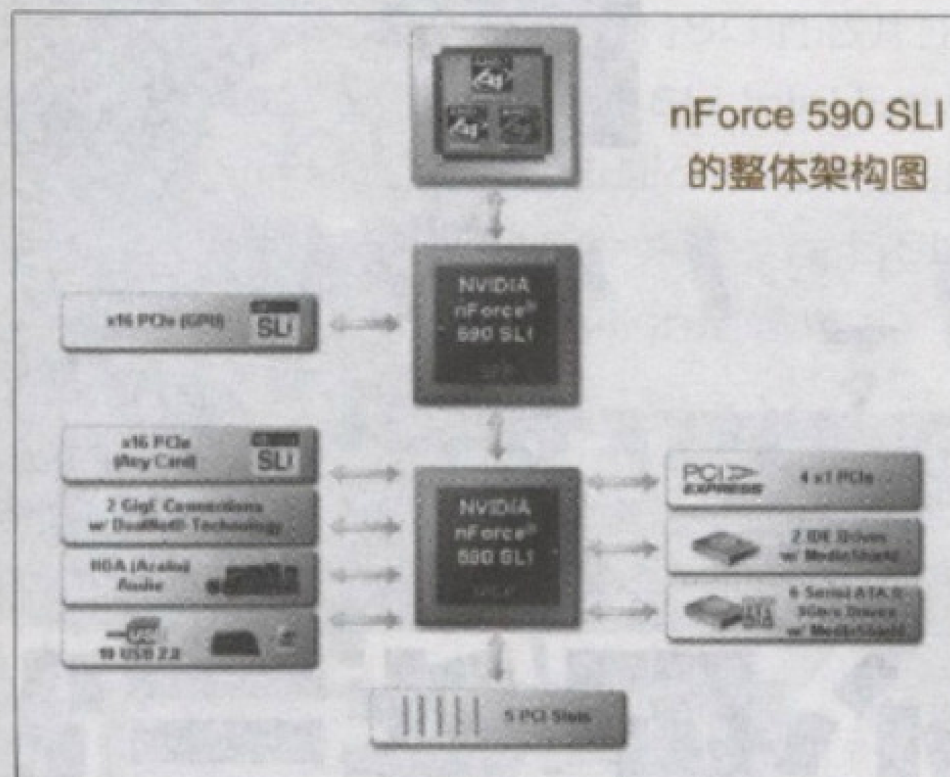
对于没有内存控制器的K8芯片组而言，HyperTranport总线的支持非常重要。nForce 590SLI是4款产品中唯一支持LinkBoost技术的产品，在使用LinkBoost时，主板会自动对HyperTranport总线进行超频，使3D性能和整体性能得到进一步的提升。不过即便是不支持LinkBoost技术的nForce 500，其HyperTranport超频能力也十分出色，大家在选购时可以注意一下BIOS中是否有相关选项。

关于四款nForce 500芯片组的区别，大家可以参考下表：

	nForce 590 SLI	nForce 570 SLI	nForce 570 Ultra	nForce 550
PCI Express	46 lanes	28 lanes	20 lanes	20 lanes
支持SLI	双 x16 PCI-E	双 x8 PCI-E	否	否
支持SLI-Ready内存	是	否	否	否
支持LinkBoost	是	否	否	否
支持FirstPacket	是	是	是	否
Teaming TCP/IP加速支持	是	是	是	否
集成Ethernet MAC	双千兆	双千兆	双千兆	单千兆
Audio支持	HD Audio	HD Audio	HD Audio	HD Audio
SATA2接口	6	6	6	4
USB 2.0 端口	10	10	10	10
PCI插槽	5	5	5	5

3.南桥功能傲视群雄

在众多芯片组中，nForce 500系列的表现脱颖而出，这也令其成为众多消费者追捧的对象。事实上，nForce



nForce 590 SLI的整体架构图

500系列并不存在严格意义上的南桥概念，其南桥功能由单芯片中的MCP单元来实现，而且同样有着非常强大的功能，尤其是网络方面。在nForce 500系列产品中，除nForce 550外其它3款产品都支持双千兆网卡，而且FirstPacket技术得到应用。我们知道在一些延迟敏感的网络软件以及游戏中，网络资源有限的情况下很容易出现相关的延迟和冲突问题，而FirstPacket正是要有效解决这个问题。它通过优先权的设定实现对软件实际应用带宽的优化，让一些对带宽不敏感的软件可选择更低的优先权，而让那些敏感的软件工作在更高的优先权，以达到合理正常工作。当我们同时执行网络游戏或是VoIP会话，并且开启MSN软件以及Windows XP远程更新时，用户能够明显体验到其好处。

除此以外，nForce 500还具备TCP/IP加速技术，一些原本由CPU处理的网络传输任务直接由芯片组完成，这能够在大负荷网络传输时降低对CPU资源的占用，对于整合网卡而言具备这样的功能是难能可贵的。磁盘功能方面，nForce 500系列也有不小的优势，其中支持多达6个SATA硬盘组成RAID 5是令其它南桥芯片难以企及的优势。

用户消费者策略：如何选购Socket AM2平台

面对AMD新推出的Socket AM2平台，消费者无疑感到如今的选择空间更加充裕了。一般而言，新平台在推出之后总要经历一段时间才能普及。而Socket AM2是一个例外，不仅AMD一开始就对Socket AM2处理器定价较低，就连相关的Socket AM2主板以及高频DDR2内存也都相对比较便宜，这自然令Socket AM2平台提前进入成熟期。

1.AGP平台升级用户

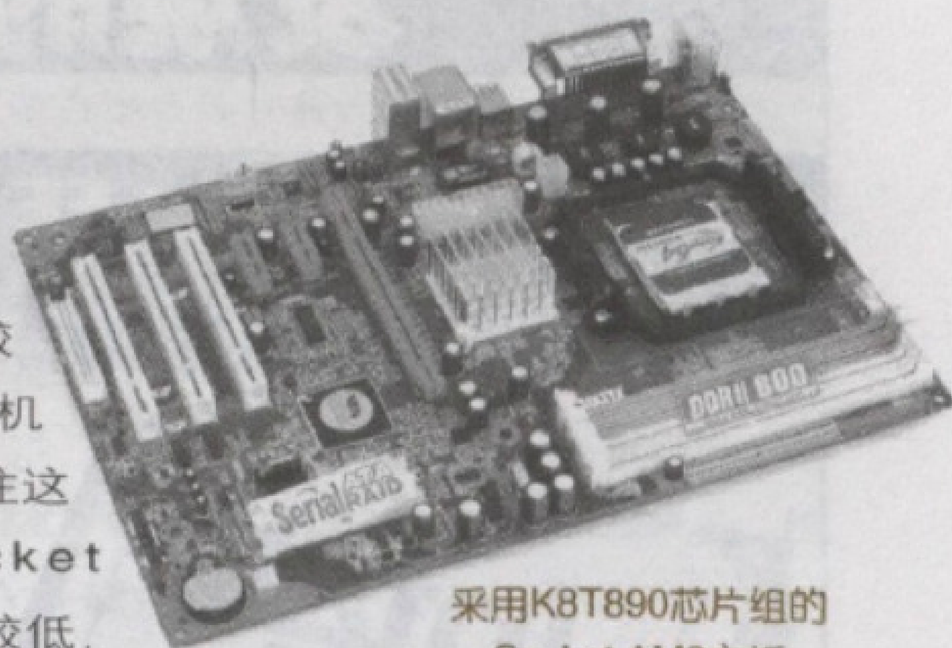
不少AGP平台的用户都在为无法使用高性价比的PCI Express显卡而感到头疼，因此更换整个平台成为一直以来的计划。当Socket AM2平台出现之后，很多消费者认为机会已经来临。不过这里要提醒大家的是，Socket AM2要求使用高频DDR2内存，而以往的DDR400内存就无法继续使用了。此外，当前Socket939接口的Athlon 64 3000+价格非常低，其性能也丝毫不逊于Socket AM2。综合考虑这些因素，我们认为升级为主的老用户应该果断地抛弃Socket AM2，选择还能兼容DDR400的Socket939平台，而且还能使用PCI Express显卡，此时的整体性价比非常不错。



Socket939接口的Athlon 64 3000+报价仅仅620元左右

2.新装机用户

在DDR2内存、Socket AM2主板以及CPU都价格较低的情况下，新装机的用户应该全面关注这一平台。现在Socket AM2闪龙的价格比较低，而大量老K8芯片组通过改进之后也已能支持新款Socket AM2处理器，购买整套平台的成本并不高。唯一需要注意的是，Socket AM2闪龙与Socket754闪龙的频率标称方法并不相同。AMD已把双通道内存技术带来的性能增长反映于P-Rating之中，以3400+为例，Socket754版本频率为2.0GHz，但Socket AM2版本则只有1.8GHz，因此在相同的P-Rating下我们很难说哪个版本的效能较强。不过考虑到闪龙处理器的超频能力一直很强劲，因此其实际频率其实并非很重要。对于消费者而言，Socket AM2的性价比无疑是值得肯定的。而且与Intel的LGA775平台相比，应该说Socket AM2平台在未来的潜力更加充足。



采用K8T890芯片组的Socket AM2主板

写在最后

AMD部分收购ATI的消息虽然还只是传言，但我们不难发现AMD的雄心壮志，甚至AMD在美国兴建的工厂也让业内人士纷纷对其今后的发展前景看好。Socket AM2尽管在性能提升幅度方面无法马上给出令人满意的答卷，但是未来的潜力无疑是值得肯定的，而且一上市就在性价比方面大做文章，很快得到消费者的追捧。现在唯一无法预测的是，假如AMD果真入主ATI，整个芯片组市场的发展格局将变得扑朔迷离，而地位举足轻重的NVIDIA如何应对也将是有待解开的悬疑…… P



一切为了发烧
——发烧级PC核心配件一览

■四川 一居

本刊读者中，游戏爱好者绝非少数，组装一套发烧游戏平台是很多读者的梦想。何谓“发烧”级配件呢？市场中的高端配件都可称为发烧级，比如相比X1300/X1600，X1800 XT就可被称为发烧级，虽然目前已有比它性能更高的配件出现，但对于普通用户来说它仍属“发烧”。但发烧并不等于烧钱，不是使用了市场上最贵的配件就是发烧。发烧或顶级平台同样需要性价比，如果花20 000元组装的平台在性能、功能等方面和花万元组装的平台差不多，那不叫发烧，只能叫“烧钱”或“败家”。

发烧的基石——CPU与主板

Intel Pentium EE ——烧钱首选

发烧度：★★★★☆

口水度：★★★★★

性价比：★



价格与性能一样“强悍”的Pentium EE

Pentium Extreme Edition，简称Pentium EE或Pentium XE，也就是常说的极限版或至尊版，它是Intel桌面消费级处理器中最高端型号，没锁倍频。采用90nm工艺的Pentium EE被称为Pentium EE 840（主频3.2GHz，800MHz前端总线），与Pentium D最主要的区别就是Pentium EE支持超线程技术，在打开超线程技术的情况下Pentium EE将被操作系统识别为4颗处理器。在65nm产品中，Intel也推出了900系列的Pentium EE 955和965（3.73GHz）处理器，用来取代现有的840处理器。以Pentium EE 955处理器为例，主频为3.46GHz，配备2×2MB二级缓存，前端总线频率从800MHz提升至1066MHz。

就目前而言，i975X芯片组是搭配Pentium EE的最好选择之一，支持SLI和CrossFire，采用了类似NVIDIA nForce4 SLI Intel Editon的x8+8x可分拆设计，可自由组合成1个PCI-E x16接口，或两个PCI-E x8接口。i975X支持1066MHz总线的双核处理器Presler，整体性将高于i955X。常见产品有磐英8E975X-T、技嘉GA-G1975X、华硕P5WD2-E Premium等。

而NVIDIA芯片组产品具备不错的性价比，同样可作为Intel双核平台的佳选。目前在支持Intel平台方面，

理性提示

对于发烧用户，在选择CPU时应遵循“相同核心/工艺的产品，选低（主频）不选高”的基本原则，并侧重产品的可超频性。Pentium EE的主要用户是服务器、高端工作站用户，支持EE极限版的主板是英特尔975X和955X高速芯片组。其实Pentium EE 840的性能并不明显强于Pentium D 900系列，除顶级烧钱用户和狂热的游戏玩家外，并不推荐一般游戏发烧友选用。对于一般的游戏发烧友，像Pentium D 820/930这样的产品都是发烧入门的首选，其价格低廉，超频性也不错。

得益于65nm的制造工艺的提升，使产品的制造成本得以降低，Conroe处理器的上市价格并非高不可攀。以Conroe E6300处理器为例，它采用双核心设计，LGA775接口，主频为1.86GHz、1066MHz前端总线，支持MMX、SSE、SSE2、SSE3等多媒体指令集，以及EM64T运算指令集、Virtualization（虚拟化）技术。209美元的预售价，折合成人民币也就16XX～17XX元，就能拥有相当于Athlon64 FX 60处理器的90%性能的产品，性价比很突出，值得主流游戏发烧友重点关注与选用。

NVIDIA从高到低共有4款支持SLI的芯片组——nForce4 SLI x16 Intel Edition、nForce4 SLI Intel Edition、nForce4 SLI XE和nForce4 Ultra Intel Edition。它们的出现丰富了NVIDIA的产品线，但对于发烧用户来说，支持SLI的nForce4 SLI和nForce4 SLI x16 Intel Edition是首选。

Athlon 64 FX ——最强之选

发烧度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★

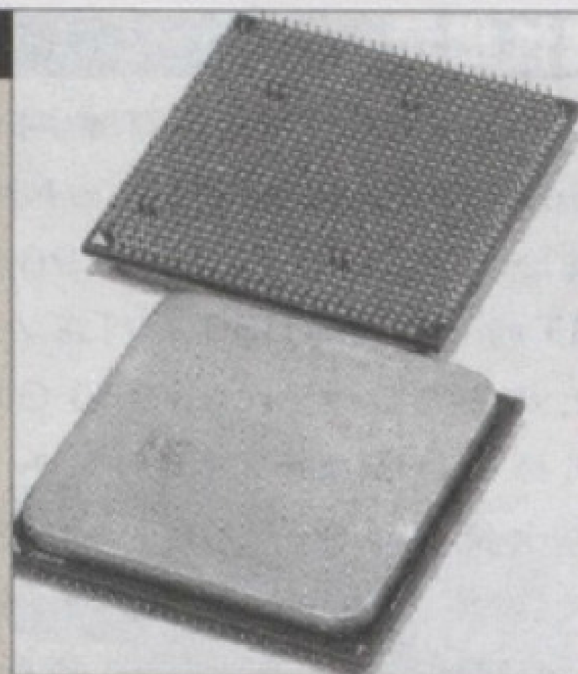


Athlon 64 FX系列的性能无可置疑

AMD Athlon 64 FX系列是AMD处理器中的顶级产品。Athlon 64 FX采用了和Athlon 64处理器同样的架构，没锁倍频及内建的2MB二级缓存让其性能进一步提升。Socket939接口的最高型号为Athlon 64 FX 60，这款双核处理器采用了Toledo核心，是目前FX系列中最高端的型号，核心频率为2.6GHz。Athlon 64 FX 62是采用AM2接口的最新型号，Windsor核心，90纳米SOI工艺，支持双通道DDR2 800内存，配备128kB一级缓存并拥有1MB×2的二级缓存配置，无论在办公性能还是游戏性能上均领先于前代旗舰FX 60。开启CNQ功能以后，电压可以降低到1.1V，主频降落到1GHz，最小功耗也可以下降到38W。

与Intel产品需要升级平台不同，AMD用户只需升级主板BIOS即可在现有的939接口主板上使用双核处理器。在AMD平台方面，NVIDIA的主板是游戏发烧友首选，其中最受关注的是NVIDIA nForce4/5 SLI芯片组。当然，要组建AMD平台ATI CrossFire高端系统，支持全速双PCI Express x16的ATI RD580主板也是不错的选择。

理性提示


Opteron 165价性比备受DIYer推崇

在高端Conroe还没正式上市之前，就游戏性能而言，没锁倍频的Athlon 64 FX 60/62基本上可以说是最强之选。但FX 60的售价就已达8000元人民币，其用户群注定只能是顶级用户和狂热的发烧友。其实FX 60和Athlon 64 X2 4800+在规格上基本一致，功耗同为110W，工艺和缓存容量上也一样，虽然性能上有一定差距，但是退而求其次也是不错的。目前Socket939接口Athlon 64 X2 3800+（盒装，主频2.0GHz）的报价为2430元，虽然AM2新架构的Athlon 64 X2处理器性能相比老款产品并没有大提升，但考虑到平台的更迭，AM2产品可选性仍要好于939产品，加上E6工艺产品较好的超频性，其性能完全可比拼高频产品，值得游戏发烧友首选。

另外，市场上可选的AMD双核产品还有低频的Opteron 165等型号（Socket939接口），和Athlon 64 X2及FX 60采用的核心相同，虽然其主频1.8GHz，但同很多低频Athlon 64 X2一样，多数Opteron 165可以在不加电压的情况下超到300MHz外频，主频达到2.7GHz，性能超过Athlon 64 4800+乃至FX 60。国外报价270美元左右，国内零售价目前在3000元左右，只是很多情况下有价无货。

随着AM2的上市，NVIDIA新一代的nForce 500也全面上市，芯片代号为MCP55，在功能上比上代CK804多，例如新增至6组SATA Ⅱ硬盘接口，并支持双RAID 5模式，但IDE接口则减少一组，内置High Definition Audio支持7.1声道32Bit 192KHz高品质音效，网络方面可内置两组千兆网卡，支持ActiveArmor网络保安技术及硬件防火墙。而且新一代的nForce 590 SLI内部设计比AMD正常规格更高，在芯片组没有加电压下已能拥有较大的超频潜力。

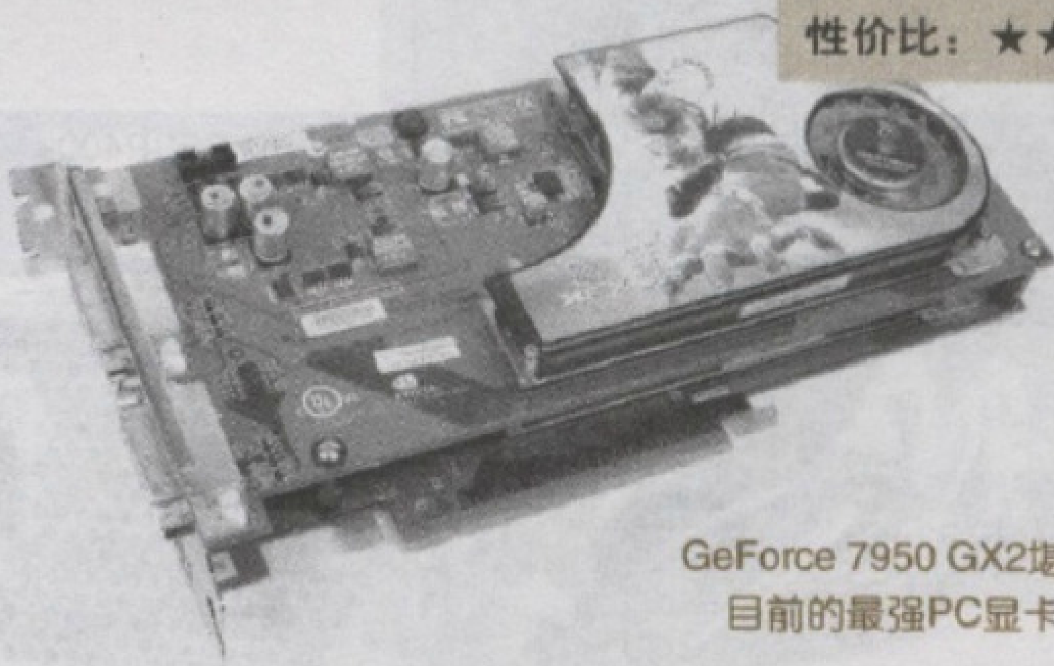
身临其境之关键——显卡

按需选好CPU和配套的主板后，要想游戏跑得更快，在平台性能差别不大的情况下，显卡性能的高低将起到决定性作用。

2006年6月6日，NVIDIA向全球发布了GeForce 7950 GX2，双显示核心设计立刻吸引了众多疯狂玩家们的目光。相比全尺寸PCB设计长度达到33cm的GeForce 7900 GTX来说，7950 GX2采用了精简电路的设计，使得无论是PCB还是对电源电量的需求都有所削弱，能够

GeForce 7950 GX2 ——跨越性能巅峰

发烧度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★


GeForce 7950 GX2堪称目前的最强PC显卡

理性提示

作为GeForce7系列的开山之作和高端主打，GeForce 7800系列曾为NVIDIA立下了汗马功劳，不过随着新的GeForce 7900 GTX和相对低价的7900 GT的出现，7800系列正在逐步淡出市场。虽然性能上无法与GeForce 7950 GX2相比，但7900 GT/GTX同样支持CineFX4.0引擎和IntelliSample4.0等特效。由于使用了最新的90nm制造工艺，Geforce 7900系列在发热方面有了较明显的改进，能稳定运行在650MHz的频率上，超频的潜力也相当强劲（核心频率甚至可以超频到1GHz），标准显存频率也可提高到1600MHz及更高，相对较低的价格也使它比7950 GX2更加现实。而价格更低的GeForce 7900 GT在性能方面已经超过7800 GTX 256MB的水平，值得游戏发烧友重点关注。

更方便地内置于标准尺寸机箱。GeForce 7950 GX2拥有两颗7950显示核心、标配1GB显存容量和512b的显存位宽（每颗核心分享512MB内存及256b显存位宽），默认核心/显存工作频率为500/1200MHz。7950GX2内部具有48条渲染管线（24×2），支持CineFX4.0着色架构，具有更高性能的色彩压缩。此外，显卡还能支持Quad SLI互联技术，两块7950 GX2、4颗GPU一同运转，可获得更强劲性能。NVIDIA官方建议使用650W以上的电源。

ATI RADEON X1900 XTX ——单核心的王者

发烧度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★



单核心显卡中RADEON X1900 XTX最强

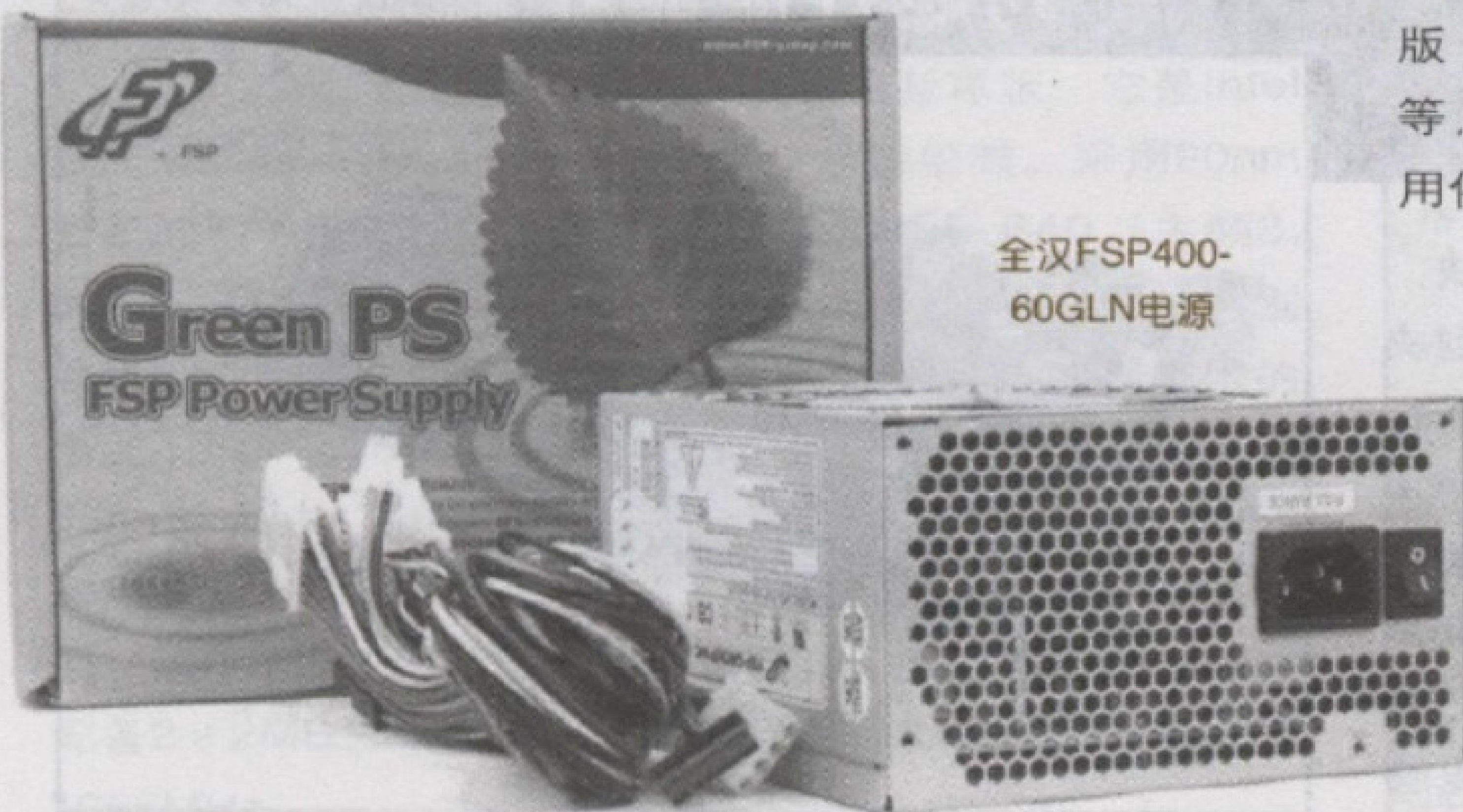
在X1800 XT遭到GeForce 7800 GTX 512MB的强力阻击后，ATI就将希望放在R580核心X1900系列上。2006年1月ATI成功地推出X1900 XTX/XT显卡，凭借R580拥有的48条像素渲染单元（渲染管线数量仍为16条），X1900 XTX成为性能最强的单核心显卡。目前RADEON X1900已有三款产品上市，分别为：X1900 XTX、X1900 XT、X1900 GT。RADEON X1900 XTX基于90纳米工艺制造，内建的晶体管数量创纪录的高达3.8亿个，比R520的3.2亿个高出6000万个晶体管，标配512MB高速显存。

理性提示

面对高端市场的价位尴尬，ATI推出了RADEON X1900 GT产品应对，拥有36个像素单元/12管线和256MB显存，核心/显存频率分别为575/1200MHz、可直接使用X1900 XTX的PCB，由于核心频率较低，因此X1900 GT只需配备单槽散热器即可。根据各种测试表明，RADEON X1900 GT已具备和GeForce 7900 GT差不多的性能，而且凭着频率上的优势，X1900 GT成功弥补了部份Pixel Shader Unit被屏蔽的弱点。

好马配好鞍——电源与机箱

目前顶级CPU和显卡的功耗都已突破100W，要组建一个单显卡发烧平台，电源的额定功率就不能低于400W，而要组建顶级双显卡平台，电源的额定功率至少要在500W以上，因此电源是绝对不可忽视的重要配件之一。



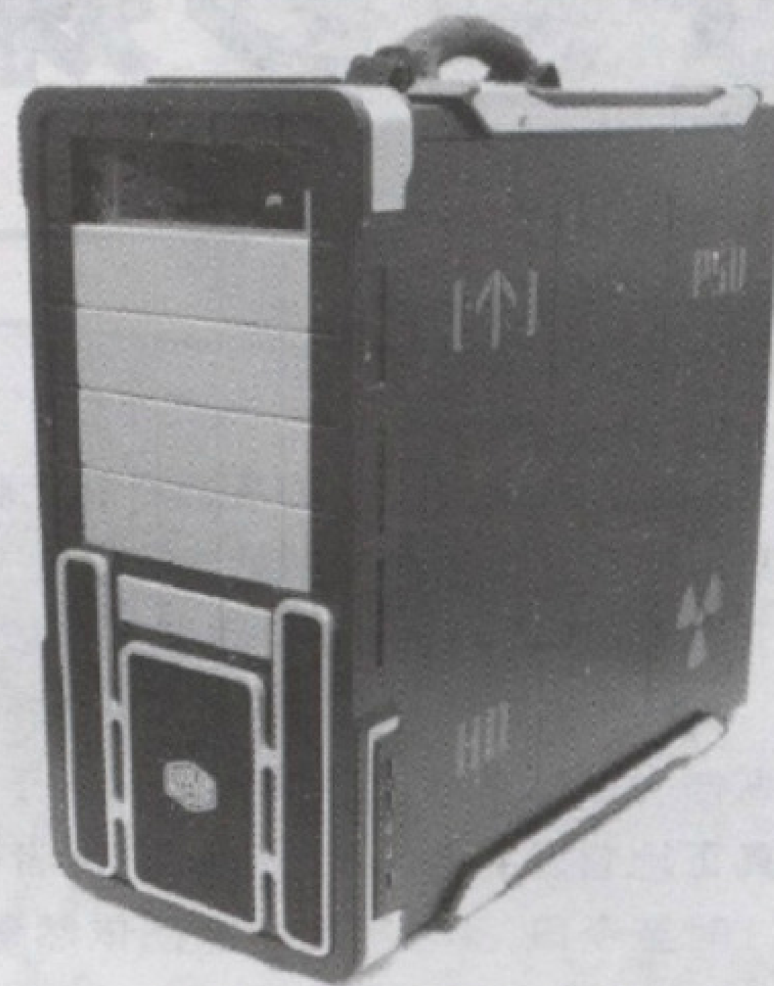
全汉FSP400-60GLN电源

目前市场中适合于顶级单显卡平台的发烧级电源有全汉FSP400-60GLN（额定功率400W）、航嘉冷静王至尊版（额定功率400W）、台达洪涛660（额定功率460W）等，这些产品都具备一个PCI-Express显卡使用的6pin专用供电接口。

较适合于顶级双显卡平台的发烧级电源有Thermaltake W0096（额定功率550W）、康舒ATX-550CA-AB8FM（额定功率550W）、七盟ST-550EAG（额定功率550W）等。这些产品都带有双PCI-Express 6针接口，可以更好支持顶级的SLI（Scalable Link Interface）或者ATI CrossFire（交火）显卡，两根PCI-E线均是单独连出。

如果对需要购买多少功率的电源还不太清楚的话，可访问http://www.extreme.outervision.com/psucalculator.jsp，这里提供了方便的功率计算功能，可以根据用户的配置情况计算出大致功耗。另外要注意的是，这个网页仅仅是将各配件生产厂家公布的标准功率简单地叠加，因此要在得到的结果之上至少增加20%的功率储备才能保证系统的稳定。

由于CPU、显卡这样的发烧级配件的功率和热量都不低，所以为主机挑选一款质量不错、散热良好的机箱也很重要。500～1000元的机箱都可以视为发烧入门级，常见产品有Thermaltake“海啸”、酷冷至尊“罗马战士”、AMMO533、永阳YY5601、富士康“天极”TPS538、建基NOUVEAU等。而千元以上的机箱则可称为顶级发烧级，常见产品有Thermaltake Kandelf铝制机箱、Thermaltake“太极”机箱、酷冷至尊“御林军”730、酷冷至尊“雷神塔”830、技嘉GZ-FSCA1-ANS等。


酷冷至尊AMMO533机箱在发烧友眼中只是中庸之选

理性提示

对于多数游戏发烧友来说，选择一款300元内的机箱产品与发烧级电源配套即可。在选择时主要注意以下几点：

1.优选38度机箱；

2.相同体积和材质下，分量较重者可以优先考虑；

3.扩展性和散热性佳者优选。

超频助推器——内存



海盗船内存比较注重做工

笔者认为，市场上出售的一些超频内存基本没有选用的价值，其中大多是高延迟的产品，虽然部分产品频率比标准频率更高，但对性能的提升基本可以忽略不计，不值得选购。可选产品有海盗船DDR400 512MB/1GB、三星金条DDR400 512MB/1GB、宇瞻（Apacer）DDR400 512MB/1GB等；DDR2方面有威刚DDR2 533 512MB/1GB、DDR2 667 512MB/1GB红色威龙、金邦DDR2 533 512MB/1GB白金版、DDR2-677 512MB/1GB白金版等。对于需要DDR2 800内存的读者，可重点看看威刚、海盗船、宇瞻、英飞凌等品牌的产品。

理性提示

1.内存与主板的配合是关键，要超频的用户优选支持内存/PCI-E/AGP频率锁定、超频功能丰富的产品。然后选择符合主板/CPU需求的标准频率、做工中规中矩的内存；

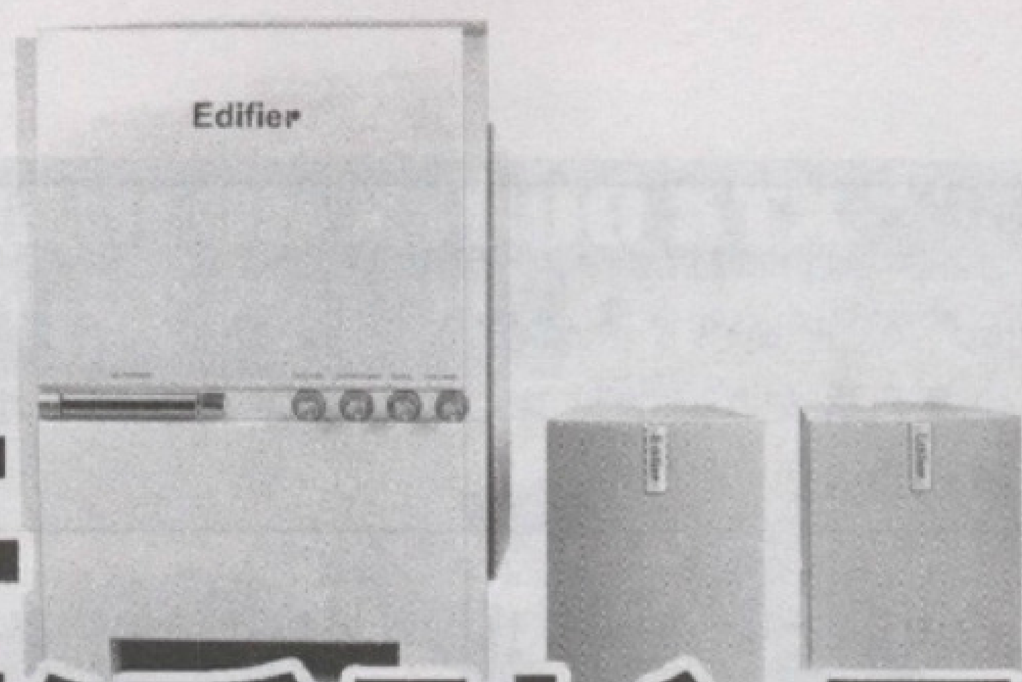
2.容量是第一位的，1GB内存（512MB×2或单条）应成为发烧级游戏电脑的标配，顶级电脑用2GB内存也不为过；

3.延迟时间非常重要，这也是高延迟的DDRII 800内存表现尚不如一些低延迟的DDR400内存的原因。同频率产品应优选低延迟的产品；

4.一些内存颗粒的可超频性不错，如编号为“HY5DU56822BT-D43”的HY内存颗粒和编号为“K4H560838E-TCCC”“K4H560838E-TCC4”的三星内存颗粒，这些颗粒大部分可以超至DDR500或DDR533的水平。

编后语

至于声卡、键盘鼠标、游戏外设、显示器等设备，本刊近期都有较详细的介绍，限于篇幅就不再赘述。一切为了游戏，就算按照上面介绍的最低配置组装一台单显卡电脑，性能也足以满足目前主流游戏的需求，更不用说以后还可随时升级到双显卡系统，应付未来两年内的主流游戏也能游刃有余。总之，打造顶级发烧平台最关键的部件就是：一片性价比不错的顶级显卡、一块能超的主流CPU、一款功率充沛的电源及1GB以上的高性能内存，同时所有配件都要求一流的稳定性。套句俗话就是性能与稳定，两手都要抓，两手都要硬。

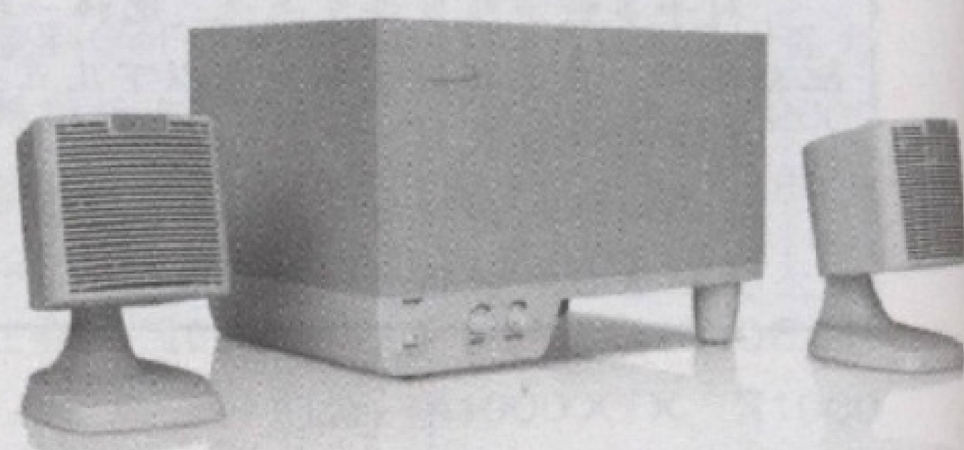


PC多媒体十年——漫步者系列之五

■晶合实验室 壹分

如果说漫步者R1000系列产品代表了传统音乐欣赏理念在PC上的延续，那么漫步者在R1000之后推出的R201T，以及由R201T衍生而来的许多不同型号和版本的2.1声道多媒体音箱，才从真正意义上开创了多媒体音箱的时代。甚至从上个世纪90年代末起，许多人都以为R201T这样的产品就是多媒体音箱的全部，而多媒体音箱就是2.1声道。

多媒体音箱的“2.1概念”由创新始创，PC Work2.1系列产品也是当时高档多媒体音箱产品的代表。由于价格高昂，PC Work系列产品并不能真正地普及，但2.1声道给消费者带来的冲击力和吸引力是无可估量的，时至今日，2.1声道的产品依然是多媒体音箱市场中的主力。



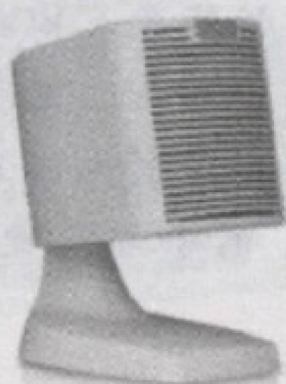
由于文化背景的原因，本土企业总是能够率先把握住市场的契机。当时消费者对“超重低音”的渴求突然间成为了生活中的时髦元素，电视要超重低音，看电影要超重低音，卡拉OK要超重低音，舞厅要超重低音，玩游戏要超重低音……拥有独立低音炮的2.1声道多媒体音箱恰好可以满足消费者对低频效果的诉求，于是麦蓝、漫步者、轻骑兵等国产多媒体音箱的代表品牌纷纷推出了一批低价位的2.1声道多媒体音箱，其中就包括漫步者R201T。

当然R201T成为本文的主角并不是因为它的“辈分”，而是凭借其自诞生起至今的庞大市场保有量（据不完全统计，总销量达到300万套以上）和特殊的市场意义。甚至有业内人士认为自上个世纪90年代末上市起到现在，R201T系列累计销量已经超过了其他几个主要品牌全部2.1声道产品的销售量之和！每当我们回顾过去的产品，总是可以轻而易举地发现它们存在的问题抑或共同的特征，抛开音质不论（早期的2.1声道产品普遍音质不佳），R201T等第一批2.1产品从外观上看几乎是从一个模子里倒出来的，而这个模子正是创新PC Work系列产品。由于经验的欠缺，模仿成功的作品是自然而然的选择，也是最稳妥的方式。

不过R201T能够成为当时乃至现在的2.1声道多媒体音箱王者，并不全是因为它模仿得够像，或者价格够低。虽然PC Work的全塑料外壳拥有易加工、性质稳定等优势，也没有人挑剔它呆板的外观造型，但对于国内的消费者而言，这样的产品上有太多的科技味道，显得过于冰冷。正像我们前面所说的，本土企业的优势往往是率先通过文化背景来体现，漫步者在低音炮的设计上引入了“木质”概念，得到消费者的认可，从而一炮打响。从某些角度来讲，当时的创新也被迫顺应木质箱体这一潮流的意义要更加重大，这标志着国产多媒体音箱开始成为市场的主导力量。

R201T在最初推出时采用了木质箱体的4英寸低音单元，卫星音箱采用3英寸全频带单元，并将支架设计为仰角可调的形式，同时还借鉴了PC Work的可悬挂安装设计。虽然R201T的造型与音质并不突出，但由于准确的产品定位和出色的性价比，一经推出就迅速占据了销售量的头把交椅。随后漫步者又推出了R201T的改进型号R201T北美版，低音炮改为地面增压设计，并采纳了消费者的意见将音量调节旋钮和开关放置在前面板以方便操作，还取消了实际意义不大的可调仰角的卫星音箱支架。似乎早期漫步者推出的“北美版”产品总是能受到消费者的喜爱，继R1000TC北美版之后，R201T北美版又成为市场中的另一款经典产品。

R201T北美版之后，漫步者在随后的R201T II上进行了较多的改进，其中最明显的变化都集中在卫星音箱上，原本方头方脑的外形变得圆润，声学结构也改为倒向式，塑料的横向栅栏改为布质网罩，支架的造型也更加富有现代感。R201T II的部分设计在现在的产品中也依然可以看到。2004年漫步者又在R201T II的基础上进行了改进，R201T 04款不仅造型上更加时尚美观，音质表现也更加成熟，并且延续了R201T系列的热销势头，至今许多消费者在装机的时候依然会选择R201T系列的产品。



R201T
北美版

漫步者征文活动 来稿选登

自本次征稿活动开始的消息公布以来，小编收到了来自全国各地读者的许多投稿。这其中有的叙事，有的抒情，有些是散文，有些则是诗歌，更有别出心裁的搞怪和创意。这里为大家节选部分投稿的片断，让我们一同分享这些读者的情感与经历。



四年的大学生活过得有些混乱，在那些忧伤而又堕落的日子里，只有漫步者始终陪在我的身边。游戏时，为我送上逼真的音效。写作时，喜欢伴着漫步者送来的让我沉醉的音乐，开始在键盘上敲敲打打。在那些醉生梦死的日子里、在那些彷徨失措的日子里、在那些失意的日子里、在那些年少轻狂个性不羁的日子里，不知道有多少次和宿舍的兄弟一起和着漫步者中的信乐团阿信的声音，一起嘶吼，一起感动得痛哭流涕。

"我们说过不管天高地厚，想飞到那最高最远最洒脱，想拥抱在最美丽的那一刻，想看见陪我到最后谁是朋友，你是我最期待的那一个，可以一起闯祸一起沉默一起走，可以一起飞翔一起沦落，不管天高地厚陪着我，陪我一起大声狂吼，想飙到那最高最远最辽阔，想唱完那最感动的一首歌，没看见那天高地厚不肯放手，因为我有我想要的朋友，你是我最想要的朋友……"

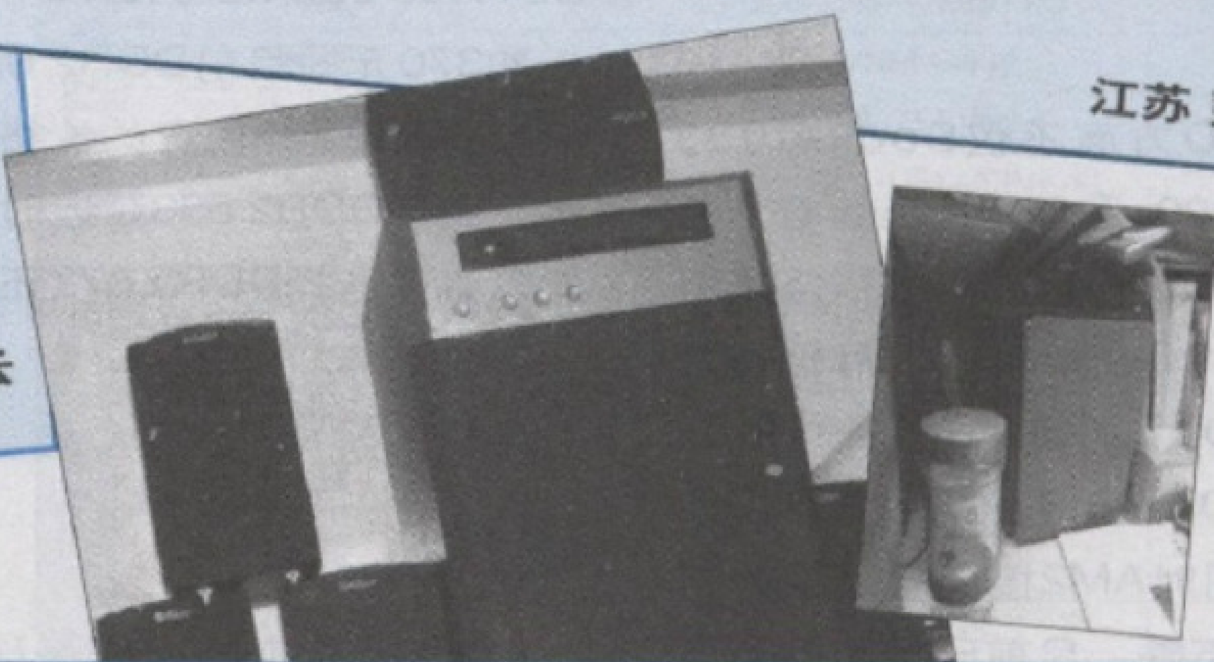
上面的这首《天高地厚》，听了不下千遍，在我受挫的那些日子，在我奔波于工作的那段日子。在此，将这首歌献给我最亲爱的朋友，是你们在我灰暗的日子里给了我支持和希望，你们是我最想要的朋友……

上海体育学院 赵国云

生活是一种平衡的智慧，从容的生活应该如云中漫步。在家里，边听音乐边做家务，洗菜做饭的过程充满了美好，即便是拖地也变得那么地有诗意，让我尽情享受生活的每一个过程。慢慢地我体会到了：漫步者音箱能演绎出最好的音乐才让我的生活变得很从容。我想，生活本就是一种心境，听音乐又是在谛听灵魂的密语，感悟音乐，如同在感悟相知的认同。音乐让我变得细腻，能够发现与感悟生活细节的美。

不知不觉五年过去了，我的女儿也已经四岁了，漫步者R201T也已渐渐地露出它的老态来，而我又是个相当恋情的人，包括对物的情，想换又舍不得换，扔了太可惜了，一直处于两难之间。前一阵子，单位发起了一个捐赠衣物的献爱心活动，我将自己的电脑与R201T多媒体有源音箱一起捐了出去，但愿这是它的一个好归宿。一个有闲的下午，到了电器大卖场里看了看，又买了一款漫步者音箱回来，戏剧性的是新买的R201T II 多媒体有源音箱竟是原来的R201T的继承，不由得让我有一种莫名的感动，原来，物也是有情的。

江苏 彭淑玲



大概是半年后的一天，我正欣赏《挪威的森林》，突然歌声戛然而止，然后任我怎样努力，它总是不开口，变哑巴了，怎么也不听我使唤。东西坏了当然得修，这下我的同事、朋友们开始泼我冷水了：你有发票吗？你有三包凭证吗？你知道我们市的漫步者维修点在哪儿吗？……一连串的"责问"，搞得我头都大了。特别是一同事还举例说明，说他买的一款音箱因为丢了发票是怎样送修无门叫天天不应叫地地不灵。这下，轮到我冷汗直冒心惊胆寒了：送的东西发票肯定是没有的，保修卡什么的也记不清有没有了，就是有我这马大哈也早就忘记扔哪儿去了。这下可好，一个标准的三无，谁还愿意理它呢？

最后，我还是决定死马当做活马医，碰碰运气：先上网查询到南通漫步者音箱的维修点；然后利用双休日时间，我带上音箱忐忑不安地找上门，怀里还揣了一包不错的香烟，想先联络感情"利诱"一下让他们"吸"人家的手软。没想到工作人员很是热情，语言文明服务周到，我的一切设想都没用上。等我拿出音箱说明来意，人家开始要发票了，我摇头；没关系，工作人员还不忘安慰我，又要保修卡，我还是摇头。见工作人员一愣，我赶紧解释这音箱是在文峰商场买东西送的，并说出了事情的经过。对方接过音箱仔细看了看，说："没关系，先生。您的这款音箱离生产日期才9个月，还在保修范围内。请您稍等，我们马上查找故障进行维修。"这下，轮到我愣住了，端着工作人员递来的茶水，看着人家麻利地忙活，我恍若梦中。没多大工夫就搞定了。"小问题，以后要注意保养……"我接过音箱，听着工作人员的耐心讲解，忙不迭地点头表示知道。

江苏 冒卫东

PConline.com.cn 太平洋电脑网

市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

编者按： 又到硬件设备更新换代的时候了，Intel Conroe令整个业界都为之震惊，这对于DIY市场影响巨大。在移动处理器领域，Intel的脚步同样令人瞩目，由于年底将发布新一代平台，目前笔记本电脑市场整体的价格都在快速下滑。下面一起来看看7月市场中具体都有哪些变化？


惠普V2625

笔记本

在经历过市场上热火朝天的气氛后，众多笔记本品牌都决定把力量放在低价本上，一方面低价产品身就有足够的吸引力，另一方面消费者的消费需求大多数也集中于此。于是一场轰轰烈烈的低价大战终于开始了，三星的R40以6999元的低价将其双核笔记本推向了市场。惠普V2625也以5499元的超低价进行销售。

DIY市场

CPU

7月AMD方面不仅Socket939 Athlon 64 3000+和3200+延续着上几个月的降价势头，曾经价格很坚挺低端Socket754 Sempron，7月也开始暴跌。AMD Sempron64（散）2600+和2800+已经分别跌至310元和330元，同时AM2接口处理器的价格也进一步下跌，目前已经与同类型的Socket754、Socket939处理器相差无几了。Intel方面Socket478的Pentium 4降幅最大，Pentium 4 2.4B（散装）已经跌破500元大关，目前报价为490元，而双核的Pentium D 930（盒）降幅也达到了200元，目前的价格为1550元。

内存

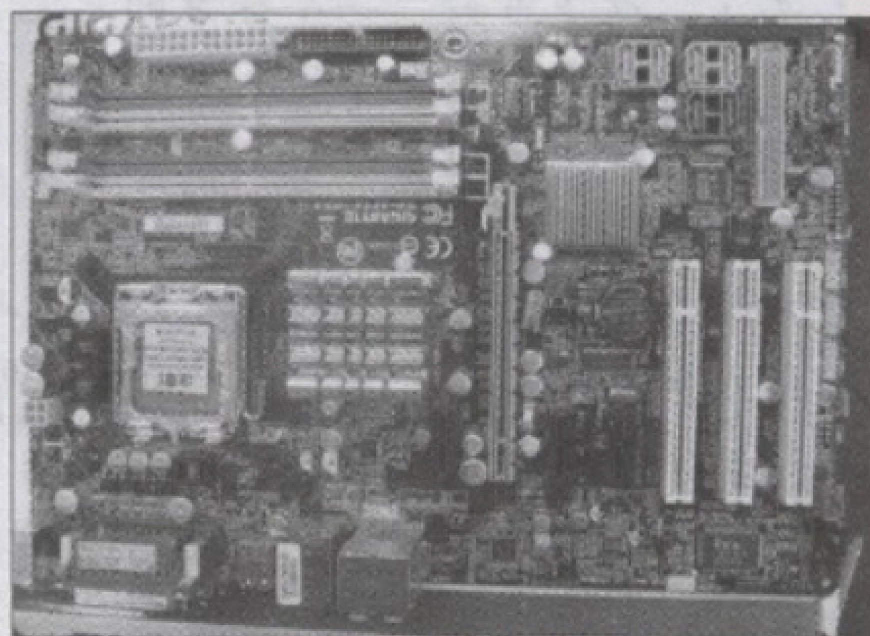
7月初内存一直是DDR处于涨势，而DDR2则在降价，但是最近几天DDR2也开始涨价。现代内存方面，DDR400 256MB/512MB，价格分别为165元和330元。金士顿DDR400 256MB/512MB价格为200元和370元。目前DDR2 677内存已经与DDR2 533内存的价格相差不多了，由于DDR2 533延迟时间较长，所以目前选择DDR2 677还是比较合理的。

硬盘

7月硬盘市场比较平稳，3.5英寸硬盘降幅不是很大，倒是2.5英寸硬盘降幅较为明显。希捷硬盘方面，酷鱼7200.7 80GB降10元，目前的报价为370元，而酷鱼7200.7 160GB（散装）的价格则下跌到了485元，而盒装5年保也仅卖500元。西部数据方面，WD800BB和WD1600JB分别降至350元和510元。2.5英寸硬盘方面，日立5400r/m 80GB价格已经降到了575元，而5400r/m 100GB硬盘价格则跌到了770元。鉴于大容量硬盘与小容量硬盘之间的差价越来越小，所以我们建议消费者应尽量选购大容量产品。

主板

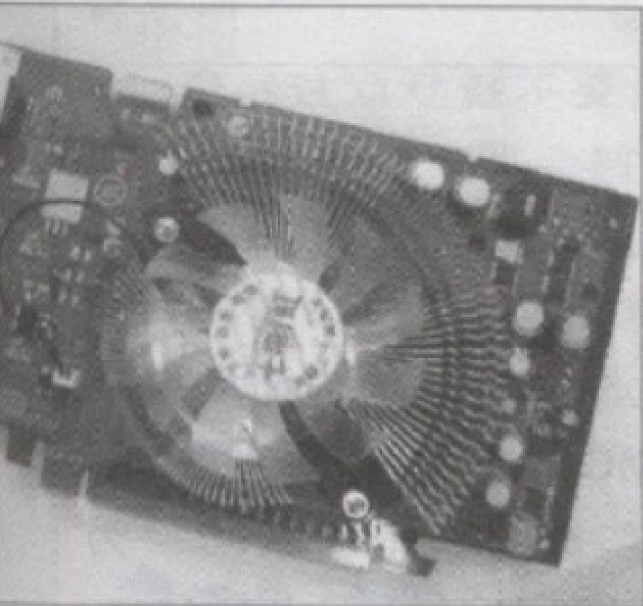
Intel平台7月最大的亮点就是i965芯片组的上市，不过多少有些让人失望，它几乎就是i945P芯片组增加了对Conroe处理器和DDR2 800的支持而已。但从各主板生产厂家争相推出支持Conroe处理器的产品，还是可看出它对主板市场的影响。在AMD平台方面，受到nForce5系列产品的影响，nForce4系列主板降幅非常明显。采用C51的主板实际成交价已几乎全部低于500元，搭配一块300多元的Sempron处理器，可组建一个性价比不错的整合型平台。目前AM2平台的主板主要


技嘉GA-965P-DS3

有3种，nForce4升级版、nForce5和威盛K8T890升级版，相信它们将会成为今后一段时间内的降价主力。

显卡

近一个月来700元左右的显卡市场比较热闹，采用高频率DDR3显存的GeForce 7300 GT仍然是主角。不过GeForce 7300 GT产品的价格战已不像前一段那么激烈，厂家的注意力开始转向拼后续产品的性能。七彩虹推出了一款采用GDDR3 1.2ns显存的天行7300 GT UP烈焰战神3，核心/显存频率达到了550MHz/1500MHz，明显高出市场中大部分的同类产品，而它的价格只有699元。可能是由于GeForce 7300 GT给ATI带来的压力太大，所以ATI开始调整策略，最近一段X1600 Pro已降到699元，其中不乏蓝宝石和迪兰恒进这样的AIB大厂。而ATI RADEON X800 GTO显卡的价格已统一降到了599元，其中盈通一款16管线X800 XL也报出了599元的低价。


彩虹天行7300 GT UP烈焰战神3

显示器

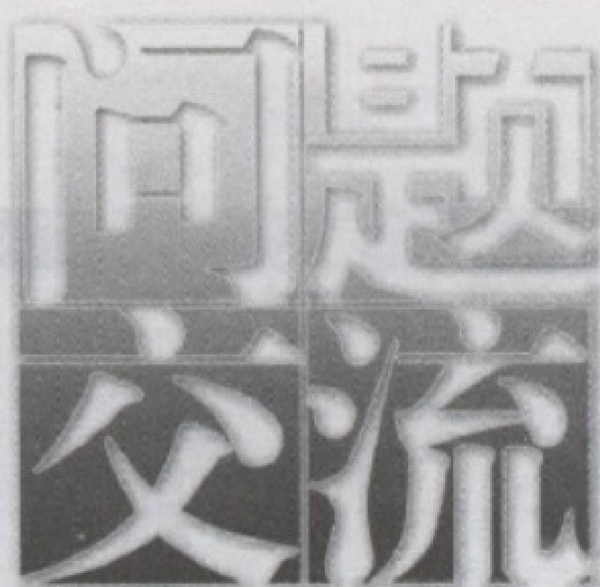
随着液晶显示器本身的技术越来越成熟，在对比度被从1000：1提高到1500：1后，LG立即发布了旗下采用了锐比（DFC）技术的对比度可达2000：1的一系列液晶显示器新品。但性能的提高并没有让各大厂商提高自己产品的价格，液晶显示器产品的价格一跌再跌，其中神舟的15英寸宽屏液晶显示器直接降到了999元的低价，与CRT在低端市场展开竞争。而19英寸宽屏液晶显示器的价格则是一路下跌，目前已经突破1799元的心理底线，其中易美逊的H193W已经降到了1750元。而SONY为了纪念液晶显示器进入中国市场5周年特地推出了E系列纪念版显示器，E系列摆明了面对低端消费者的架势也让一些喜欢SONY品牌的普通消费者心动不已。


LG 1719S

PConline.com.cn 太平洋电脑网

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
笔记本电脑	ThinkPad	Z61t 9441MC1	15 299
	惠普	V2625/DV1607	5499/10 999
	华硕	A9T	4999
	索尼	VGN-UX17	12 988
	三星	R40	6999
	神舟	L205T	5999
	戴尔	M1210	9599
	华硕	U5F	12 999
	联想	125C/天逸F30	4800/10 999
CPU	Pentium 4	2.4B/2.8B（散装，Socket478）	490/570
	Pentium D	805（盒装）/930（盒装）	920/1550
	AMD Sempron 64	（散装，Socket754）2600+/2800+/3000+	310/340/400
	AMD Athlon 64	3000+/3200+	590/600
内存	现代	DDR400 256MB/512MB	165/330
	Kingmax	DDR400 256MB/512MB	190/345
	宇瞻	DDR400 256MB/512MB	190/355
	金士顿	DDR400 256MB/512MB/1GB	200/370/710
	金泰克	DDR400 512M/DDR2 677 512MB	345/295
硬盘	迈拓金钻9代（3年盒装）	80/160GB	375/535
	西部数据	800BB/800JB/1200JB/1600JB	350/380/485/510
	西部数据	2000JB/3000JB	615/920
	希捷酷鱼7200.7	80/120/160（散装）/160GB（盒装）	370/470/485/500
	日立笔记本硬盘（5400r/m）	60/80/100GB	485/575/770
主板	华硕	P5PL2/P5GDC PRO/A8N5X/K8N	930/910/840/550
	微星	945P Neo-F/915GLM-V/GA-K8N51GMF	850/560/530
	技嘉	GA-965P-DS3/GA-8S661GXM-775	1488/460
	升技	AT8 32X/GD8/AN8-V/KV8 PRO	1090/690/790/490
	精英	RS482-M754/NF4-A939	440/649
	七彩虹	K8AX7/C.MK8AS-754 Ver1.4	480/490
	梅捷	SY-I5P4-FG/SY-I5PL-L/SY-A8N4-RL	890/680/590
	昂达	915GVM/945PLN/NF4S/RS482S	580/599/480/549
	硕泰克	SL-915P2-L/SL-P4M800I-478RL	530/430
	富士康	P4M800P7MA-RS2/NF3250K8AA-RS	520/540
	双敏	UNF4SLI/UNF4X	570/460
显卡	华硕	EAX700Silencer/2DTV/256MB	760
	微星	RX9550-TD256修罗王/FX5200-TD128修罗王	430/410
	XFX（讯景）	6800 XT/7600 GS	899/1199
	丽台	A6800 GS TDH 256MB/A6600 GT	2630/1200
	艾尔莎	X1300/7600 GS黄金版	490/890
	七彩虹	X550CF黄金版/天行7300 GT UP烈焰战神3	480/699
	蓝宝石	X1600 PRO 256MB黄金版/X1600 XT 海外版	690/790
	迪兰恒进	镭姬杀手X700加强版	790
	盈通	镭龙RX800 XL-128GD1	599
	双敏	火旋风PCX 7028 TURBO/火旋风PCX 1618 PRO	699/999
显示器	BenQ LCD	FP71E+/FP72V+/FP92W/FP202W	1699/1699/1999/2799
	BenQ CRT	55V/77G/A770/K771	849/959/899/1399
	三星LCD	540N/711N/770P/911N	1570/1550/2680/2100
	三星CRT	794MB+/788DF/793DF/796MB+	980/880/910/1020
	飞利浦LCD	150S6/170S6/170X6/190S6	1599/1850/2299/2299
	飞利浦CRT	107Q6/107C6/109F5/202P4	1099/1069/1499/5450
	优派 LCD	N1900W/VG720/VG920	2900/1988/2299
	优派 CRT	E72fSB/P76f+/A71fSB/E96f+SB	888/1499/828/1599

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2006年7月19日。P



编者按： 随着数码相机、PDA、手机等数码产品的日益普及，数码存储卡也开始受到普通消费者的关注。现在市场上存储卡的种类很多，令不少朋友感觉困惑，下面就回答读者来信中有关存储卡选购及使用的问题。

问题求解信箱：**question@popsoft.com.cn**
问题求解论坛：**http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4**

客座专家 龚胜 苏旅

数码存储卡问答集

四川 龚胜

问： 请问目前市场主要有哪些类型的存储卡？选购时应注意什么问题呢？

答： 数码存储卡的基本构成及工作原理是类似的，都采用闪存芯片作为存储介质，按接口及外形不同，目前市场上主要有SD、CF、MMC、xD、MS、MSD、MSDP、RS-MMC、T-Flash、Mini-SD等类型的数码储存卡。选购时我们主要应注意下列问题：

首先要清楚自己的数码产品最适合哪类存储卡，能兼容哪些存储卡，不太清楚的话最好带上设备到商家那里亲自试用。其次要注意产品技术参数，主要是容量和速度，在可能的情况下尽量选择“容量/价格比”最好的产品。最后注意产品品质，购买时先从外观入手，有防伪标签的要仔细辨认；注意查看相关配套附件，如卡套、写保护贴纸等是否齐全；再看卡的做工是否有变形、凹凸、裂缝等瑕疵，一些细节地方如边角的做工是否精细，有无毛边，还有适配器品质等。产品售后服务也不可忽视，如保修期限等。

问： 请问数码存储卡的存取速度是怎样确定的？

答： 除接口和容量，存储卡一个重要技术指标就是存取速度。这一点对数码相机使用的存储卡而言尤为重要，它对相机的高速连拍和录像拍摄功能有很大影响。和光驱一样，存储卡速度也采用“倍速”来表示，其中“一倍速”代表150kB/s的数据传输速率，倍速越高，当然数据读写速率越快。高速低速卡采用的闪存种类不同，低速卡使用的是MLC型（Multi Level Cell）闪存，而高速卡所采用的是SLC型（Single Level Cell）闪存。

需要注意的是，厂家标称的速度只作为参考，实测速度往往达不到厂家标称值，尤其是很多产品的写入速度要大大低于读取速度，这是因为读取过程中控制芯片只需将相应地址的数据读出，而写入需先进行寻址，找到可用的空间后再顺序将数据写入。对实际使用而言写入速度更重要，目前市场上个别不负责任的厂商大肆宣传读取速度，而对更敏感的写入速度避而不谈。此外存储卡读写速度还受其他因素影响，如采用FAT16文件系统速度会高于FAT32文件系统。

问： 请问SD卡和MMC卡主要有什么区别？

答： 先来看看SD卡和MMC卡在外观上的异同：它们在外形尺寸上十分相似，长度和宽度相同，为32mm×24mm，区别主要在厚度上，MMC卡1.4mm的厚度要明显薄于SD卡。除厚度外，二者在接口上也略有不同，SD卡要比MMC卡多两个触点。另外，SD卡还多一个写保护开关。从技术上说，SD卡的数据接口从MMC卡的串行改为并行，提高了传输速率，早期产品的平均数据传输率就已能达到3MB/s以上。SD/MMC卡技术规范是完全开放的，所以使用该接口规范的数码设备厂商越来越多，在各种存储卡中的市场占有率稳居第一。

最后看看二者的兼容性，尽管SD卡比MMC卡多两个触点，但这两个触点主要涉及SD卡数据加密及读写方式的改变，因此SD卡插槽基本上都向下兼容MMC卡。反之，MMC插槽由于厚度不足则无法兼容SD卡。

问： 请问RS-MMC、T-Flash、Mini-SD等小型化存储卡的特点是什么？

答： 过去数码存储卡多用于数码相机、掌上电脑等体积相对较大的数码设备上，但现在越来越多的手机由于其多媒体功能日益强大，也开始加入了对扩展存储卡的支持。很显然手机对存储卡的体积和耗电等有更严格的要求，连过去我们认为体积已足够小的SD卡、MMC卡也无法适应手机的要求了。因此在这二者的技术基础上就出现了多种小型化的SD卡和MMC卡。这几类卡体积十分小巧，且外形均不相同，互不兼容，购买时我们一定要小心分辨。不过尽管这3种卡互不兼容，但都可通过使用配套转接卡分别兼容SD卡和MMC卡，大大扩展了使用范围和兼容性，最大限度保护了用户投资。

在手机等数码设备越来越小型化的今天，这几种小型化数码存储卡应用将越来越普及。现在除了手机，这类存储卡也开始在部分数码相机和掌上电脑上得到应用。

问： 请问数码存储卡在使用时有哪些注意事项？

客座专家 龚胜 苏旅

答：数码存储卡是比较脆弱的，使用时我们应比较小心，如插拔时过于用力或接口未对好，极有可能损坏。还要注意使用存放的环境，大多数存储卡的外壳是塑料材料，温度过高会导致受热变形，使安装产生困难。同时，存放时最好远离诸如电视、音箱、微波炉、磁铁等电磁场环境。当然防水、防潮、防霉也不可忽视。

最后注意尽量不要用读卡器格式化存储卡，尤其是xD卡，否则可能会造成卡的格式错误，使其无法在数码相机上正常存储照片，造成死机现象。在用读卡器传输图像时，应采用复制操作，不要进行剪切操作。作删除操作时最好只通过数码相机自身的删除功能进行，不然也可能造成存储卡的读写故障。

读者 颜鹏问：最近别人给了我一个小容量硬盘当备份盘，接上后BIOS能认出，可打开后却有许多乱字符的文件夹，而且还不能格式化，这是怎么回事？

答：你的硬盘可能本来就有严重的质量问题，可能是老化所致，也可能是由于受到过碰撞而出现大量坏道，像这种硬盘是无法胜任正常读写的，更别说频繁操作了，用来备份数据是非常不安全的，因此我建议你不要使用它。如果一定要使用，建议先对硬盘进行低级格式化操作，然后再试着重新分区格式化。同时，你也要注意一下硬盘的接口和主板IDE接口的传输协议是否匹配，现在的电脑主板IDE接口均支持UDMA100以上的传输协议，而许多老式硬盘仅仅只能使用UDMA33甚至PIO模式，如果硬盘和主板CMOS设置中的传输协议不匹配，那么安装后虽然可识别，但一旦进行文件读写，尤其是大容量文件的读写就会马上提示出错，此时系统会变慢甚至死机。因此，建议你先在主板CMOS中修改一下硬盘的传输模式，如将UDMA5模式降低为UDMA2（实际上即UDMA33）或PIO4模式，重启电脑后再试试。

湖南 苏旅

读者 飘飘问：USB接口带SD卡的读卡器能不能在Windows操作系统下直接热拔插？有人说不行，我试过似乎没问题？还有我手机上的Mini SD卡怎么用在这个读卡器上面？好像没有专门的Mini SD读卡器卖。

答：USB（通用串行连接端口）接口拥有较高的数据传输率，可串接多个设备，理论上是可直接热拔插的。但这种热拔插并不是无条件的。在USB设备与系统交换通信数据时，最好不要随便进行拔插操作。因为：第一，随意的热拔插容易导致数据传输不稳，数据交换过程受到影响并出现大量垃圾文件。第二，对于脆弱的Windows操作系统，随意中断外部设备容易导致系统不稳定。第三，一些USB闪存、读卡器在突然中断传输的情况下容易导致读卡器出现故障，甚至外接的SD卡存储芯片出现存储错误，导致内部文件丢失、存储空间变小等问题。实际上，USB读卡器（包括闪存U盘）在安装使用时，Windows系统右下角的任务栏中都会出现一个外部设备接驳图标，提示设备已被接入。而用户可通过用鼠标右键手动选择上面的“停止”选项来停止这些外接设备的工作，这样拔插读卡器就会安全许多。Mini SD卡可通过专门的转接器成为一张标准的SD卡，从而被普通的SD读卡器所支持，你可以去电脑城找找这类转接器。

湖南 苏旅

读者 光辉问：我总是收到不少垃圾邮件，有什么办法清除并避免这些东西？还有就是我用Foxmail发邮件，为什么总是提示发不出去，应该怎么办？

答：这个问题很多人来信诉苦，我也反复回答过。现在的网络垃圾邮件确实是越来越多，虽然很多邮件服务商在努力试图减少这些麻烦，但仍需要个人用户自己DIY一把，努力减少垃圾邮件的数量。首先，不要在网络上随意公布自己的电子邮件地址，因为很多无聊的邮件地址搜集程序每天都在运转，稍不留神你的邮件地址就进入了他们的数据库。其次，试着安装新版的邮件客户端软件，如Foxmail 6系列，并正确使用其过滤器功能，随时在里面设置垃圾邮件的地址，这样以后收到的邮件如果包含在过滤器里，则会自动过滤。同时对于一些大量发送相同标题的垃圾邮件，则可采取标题过滤的办法，如某垃圾邮件标题含有“xx车影”之类的字符，则可在过滤器中设置当标题包含“xx车影”则将其退回等。当然，现在很多垃圾邮件的收信人地址都是使用随机字符，手动解决是不可能完成的，那么就需要想点小办法了。如在邮件过滤器中设置如下规则：如果收信人地址不包含“changsha”则自动退回邮件（这里假设我的邮箱地址是changsha@xxx.xxx）。这样以随机字符来充当收信人地址的垃圾邮件就毫无用武之地了，但这种设置的缺陷在于很容易就会把一些必要的群发邮件如同学录、单位通知等过滤。另外，还有一个办法就是选择一些服务质量较好的收费邮件服务商，他们大多推出了垃圾邮件自动清理的过滤功能，可截留大量的垃圾邮件。

至于Foxmail发送邮件的故障问题。建议你首先查看网络是否通畅，其次是查看对方收信人地址是否正确，同时SMTP发送服务器是否经过用户认证，并检查一下网络防火墙是否阻挡邮件发送程序传输数据。实在不行的话，建议你直接登录网络的Web-mail系统在线页面发送邮件。

湖南 苏旅

华硕明星配置平台票选活动

正式开始

ASUS 华硕品质·坚若磐石

暑期华硕特别推出了“华硕暑期最佳人气平台大型读者票选活动”，读者可根据自己的喜好投票选出一款心目中的首选配置，将投票回执寄回，即有机会获得华硕提供的各项奖品。

活动程序：

按要求填写“华硕暑期最佳人气平台大型读者票选活动回执单”，从3款推荐平台中选出你心目中的首选人气平台，并简要阐述选择理由。填写好你的联系方式，在2006年8月31日之前（以当地邮戳为准）将回执单寄到：**北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层 《大众软件》杂志社 林晓收，邮编100036。或者E-mail：linxiao@popsoft.com.cn**

活动及评奖规则：

1.根据读者投票数量，以票数最多的一款配置作为本次活动的“暑期最佳人气配置”，从所有选择该配置的读者中抽取各个奖项。

2.每张回执只能选择一款你心目中的首选平台配置，多选则视本张回执无效，回执复印有效。

3.请务必按要求将选票及选择理由填写完整，否则视为无效选票。

奖品设置：

大奖1名：华硕EN7300GT显卡一块

二等奖3名：宇瞻高品质60倍速SD存储卡一张（容量1GB）

三等奖3名：Intel越野汽车模型一个

幸运奖20名：WGT2006纪念版鼠标垫一个

以下是候选的三套不同定位的Intel平台配置：

最佳娱乐配置：

配件	型号
主板	华硕P5W DH Deluxe
CPU	Intel Pentium D 820 2.8GHz
散热器	华硕VR-GUARD
内存	宇瞻DDR2 533 512MBX2
硬盘	希捷酷鱼7200.10 320GB（16MB，SATA）
显卡	华硕EN7600GT SILENT/2DHT/256MB靓彩显卡
显示器	华硕PW201宽屏液晶
光驱	华硕全能王DRW-1608P3S
声卡	主板集成
机箱	华硕TA-551
电源	航嘉 冷静王至尊版
音箱	漫步者 S5.1
键盘	罗技MX3000无线键鼠套装
鼠标	罗技MX3000无线键鼠套装

作为家庭娱乐终端，选用华硕最强的数字家庭主板，华硕EN7600GT SILENT/2DHT靓彩显卡视频功能丰富，宽屏液晶显示器和大容量硬盘更是娱乐配置的主流趋势；而无线键鼠套装与主板附赠的DH遥控器，令使用电脑如家用电器般简单。

最佳游戏配置：

配件	型号
主板	华硕P5B Deluxe
CPU	Intel Pentium D 930 3.0GHz
散热器	华硕Star ice（冰冻星球）
内存	宇瞻DDR2 800 1GBX2
硬盘	希捷酷鱼7200.10 250GB（8MB，SATA）
显卡	华硕EN7900GTX/2DHT/512MB靓彩显卡
显示器	华硕PM17TU液晶
光驱	华硕全能王DRW-1608P3S
声卡	主板集成
机箱	华硕Vento 7700
电源	Tt Woo63（PuerPower 460W）
音箱	漫步者 e1100
键盘	罗技G15
鼠标	罗技G5

以目前最强的华硕游戏主板为基础，强悍的双核处理器配合顶级华硕EN7900GTX/2DHT/512M靓彩显卡，使所有游戏都可在高分辨率、高画质下流畅运行，华硕PM17TU 3ms显示器令游戏摆脱拖影烦恼。

最佳静音配置：

配件	型号
主板	华硕P5LD2 Deluxe
CPU	Intel Pentium D 805 2.66GHz
散热器	华硕Silent Square（冰冻城堡）
内存	宇瞻DDR2 667 512MBX2
硬盘	希捷酷鱼7200.10 200GB（8MB，SATA）
显卡	华硕EN7300GT SILENT/HTD/256MB靓彩显卡
显示器	华硕PW191宽屏液晶
光驱	华硕全能王DRW-1608P3S
声卡	主板集成
机箱	华硕TA-861
电源	航嘉 冷静王钻石版
音箱	漫步者E3100
键盘	微软人体工学键盘4000
鼠标	微软暴雷鲨6000

主板、显卡、电源、散热器均采用静音设计理念，给你既舒适又安静的使用环境；宽屏液晶显示器更符合视觉习惯，人体工学键盘有助减少疲劳。

华硕暑期最佳人气平台大型读者票选活动回执单：1.你心目中的首选配置为（请填写上面的配置名称）；2.请简要阐述选择理由（可单独附纸）；3.你的联系方式（包括姓名、地址、邮编、电话等）。

上一个好大学或者有个好专业，就有前途了吗？

讨论话题：经过了高三地狱般的艰苦学习，进入大学就是进入了天堂吗？可能我们的大学并不是理想的大学，我们的专业并不是喜欢的专业，那么，我们该怎样面对大学的生活？怎样面对理想与现实之间可能产生的落差？上一个好大学或者读一个好专业，就一定意味着前途无忧了吗？

信件请邮寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层 林晓（邮编100036）

E-mail：linxiao@popsoft.com.cn

读者发言

上一个好的大学或者有个好专业，就有前途，这是错误的。

发言人 szhdj

上一个好大学或者有个好专业，就有前途了吗？

这个问题也曾困扰了我们这一代学生。上个好专业或者好大学就一定会有前途吗？经过4年的大学生活和学习及3年的工作经历，我认为这种说法是错误的。

举一个例子：我大学里有个品学兼优的同学，和我一样都是网络工程、安全专业，但毕业后，她很久都没有找到工作。问题就在于她只注重于课本知识，对于计算机实践方面，连基本的电脑操作都很困难。计算机专业是个覆盖面广、知识更新飞速的专业，仅靠课本知识很不够。而我，是一个连学位也没拿到的“差学生”（至今还是我心中的痛），但我毕业后很快就找到一份相对不错的工作。我的工作覆盖了广告设计、网络构建与维护、网页制作、摄影摄像等众多专业，这都是我在大学“不务正业”的结果。课本知识固然重要，但社会需要的是复合型人才。对大学生来说，上个好大学或者好专业，只是对你将来找工作有块相对硬点的敲门砖，但不等于一定能敲开这扇大门。用人单位都会在试用期对所招聘的人员进行全方位的考察，从而决定你是否适合公司的需要。是人才哪里都需要，是金子都会发光。只要你是社会需要的人才，无论读的是何专业或者什么大学，都会有一个好的前途。

大学学习和高中学习截然不同。高中是被动式的，而大学是主动式的。它所教给你的是自学能力，剩下的就要靠你自己来解决了。

所以说，好大学或者好专业也会产生庸才；普通大学或者一般专业同样可以产生社会的有用之才。一切全靠你自己的努力！

上了大学不一定就是进了“保险箱”，只有自学的知识才是扎实的。

发言人 chenpengfei0070

我很同意林晓姐姐的观点，我们的工作就是在自学中慢慢摸索不断地学习。人没有一出生就什么都会的道理对嘛。坦率地说，我所掌握的计算机知识大部分是跟《大众软件》学习的。大学里老师教给我们的知识很有限，到了社会上我们必须自己学习各种各样的本领。活到老，学到老嘛！

我是一名警察，没有读过本科，但是我的工作能力比很多本科生都要好。其实我上大学专科的时候读的是计算机。作为一名警察我不是法律学校毕业的，我的法律知识是自学的。我只是比别人运气好点罢了，因为我们的学校被公安学校兼并了，所以我毕业后就成了一个警察，我就开始自学法律和其他有关知识。我在现单位被誉为“电脑高手”。

我想对现在的高中毕业生说，你从哪个学校毕业其实无所谓。只要你肯努力学习，再加上点运气，你就会有所成就。不管你是不是专科毕业的，到了工作单位后都需要学习。其实这个道理在哪里都一样，大学文凭现在只是一块“敲门砖”而已。

快评



杂志连载2期，38页超长攻略，极品的游戏评价，9.0的超高分，较高的电脑配置，我们既熟悉又陌生，起源于经典游戏，从西伯利亚传来的《英雄无敌V》，神秘面纱就要揭开。真是等得人心痒难熬啊！

（快评手 lk12320）

14期快评手将获得编辑部赠送的《魔兽世界》精美明信片一套。

请你点评：针对2006年第16期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.



DR留言板

林晓： 2004年的第20期杂志上，刊登了一位读者kaixy的来信，当时他正准备进入大学学习汉语言文学。他准备4年后，前往大软编辑部报到！我和我的同事风行水给了他很热情认真的回复。我们认为，有目标的人生态度是值得尊敬的。从长远来看，生命是一种长期积累的过程。无论他做什么选择，先做A还是先做B，最后都没有太大差别，关键的是每一件事情他是否都在努力地去做。

时隔两年，我又收到了kaixy的来信。这真让我惊喜。我愿意和大家一起分享这封信。

两年后的来信

风行水，林晓：

你们好！还记得那封《一封早到4年的来信》么？两年了，很快，是吗？两年里，我的信念没有动摇过，并一直努力着。每次走进图书馆，那种兴奋的感觉——大学，是该恶补一下了。为了弥补以前的无知，要看的书很多，要学的东西也很多，多到认为自己不可能在大学计划内做完。但我也想，与其茫然得无从下手，不如一件件地来，努力学就好了。

有时，我真的很羡慕那些能够在一个专业领域深入研究的人，使之融进自己的生命，甚至成为生命的全部。在这样一个较小的范围内，才能得到更深的造诣。而我，似乎对人类社会的所有存在都有研究的兴趣，始终找不到一个我所能专长的地方。我试过很多，但最终都会被其它的兴趣分散……

本科并不是一个接受专门知识的地方，下意识地培养自己的一技之长，以后总会有帮助的。风行水之前提到过这个吧。不只是兴趣，还有对目标的追求和作为一个中国人的背景，对中文专业的感情，不再是两年前那种为了当编辑的第一步阶梯而已。似乎，更有一种自豪感在里面。同时，我也并没有放弃对其它兴趣知识的探索，也想过把专长定为我的"兴趣"。但作为一个人，如果花在各方面的时间多了，那就无法集中精力在一个领域有什么作为了。这也就是我产生上面那种想法的原因。

其实，在这个学期刚开始的时候，曾一段时间产生过对人生目标的迷茫，甚至怀疑过人生的目的，就像20年前那些小青年总爱探讨"人为什么活着"一样。当时我自己也很惊奇我竟然也会有这样的想法，我不知道这是不是人生的必然经历。但那时，感到很痛苦，做什么事都无法集中精力，每天不停地胡思乱想。很巧，这个学期开了心理学课，并且在那个时候，老师偏偏又在讲大学生自杀危机，总感觉我似乎很理解那些人的心情。不过，趁这个机会，为了调整自己的心情，看了很多心理学和励志方面的书籍。在书中那些各式各样的人生观中，寻找自己的生活方式就好。

两年来，我一直深感自己的知识不足，希望能多学点东西。所以我在上封信中的一个计划需要改变——我准备考研，为了能再多学点。具体方向已定下，接下来就是朝这个方向努力了。当然，我在信中开始就说了，我的目标并没有动摇，只是想再多学3年。关于撰稿，我仅写过两次文章，是关于中国文化的一个知识面的浓缩总结性的文章。每次写，都会消耗大量的时间，成品也并不令人满意。如果自己再知道得多点，应该可以写得更好。总想看更多的书后再写，但学无止境，会永远写不成文章；想一边学习一边写，但又似乎回到了写不好文章再看书的循环之中。难道这就是所说的万事开头难吗？

这封信，似乎有点跟你们诉苦的感觉。很抱歉在你们这么忙当中还打扰你们。我只是想，这么长时间了，把我的想法告诉你们。这两年里，那个追逐目标的青年并没有退缩，而且正一步步地靠近，用信念和努力去实现自己的理想。正如你们所说，向着目标奋进，本身就是一件快乐的事情。

最后祝你们身体健康，工作顺利。

kaixy

林晓： 记得自己两年前的承诺，并且始终抱有积极乐观的态度——这样的青年，应该是前途无量的。我不多说什么了，祝福他，希望他继续努力，并且在他觉得合适的时候，告诉我他的人生收获。

《大众软件》Blog:http//blog.sina.com.cn/m/popsoft，众小编负责更新"打扫"，一定要常去啊！

杂志邮购订阅地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室，邮编100036。单本杂志6.80元，邮购需另加挂号费3元，咨询电话010－88118588－8000。目前读者俱乐部仅存少量的2006年过期杂志，需要者从速。

双核双赢双精彩

富士康® 超越源于创新

——Intel+富士康“超强性能，更佳选择”活动圆满落幕

7月20日，全球最大的芯片制造商英特尔和世界五百强企业主板生产厂富士康共同推出的“超强性能，更佳选择”联合推广活动圆满结束。在为期一个月的活动中，来自富士康CSD的销售数据表明，在覆盖全国七大区的500家代理商柜台上销售的3款盒装英特尔奔腾D处理器（805/820/930）和4个系列（945P/945PL/945G/865G）8款富士康主板受到不同需求用户的欢迎，出货量十分可观。

Intel之所以和富士康共同推广双核系统，除了二者良好的合作传统之外，还与富士康在DIY市场的渠道布局逐渐成熟有很大关系。

自2003年富士康建立通路行销事业处（CSD）之后，迅速在全国范围内建立起覆盖全国七大区的销售网络。富士康尤其看中DIY市场，连续几年在全国范围内的高校举办各种大型校园活动，其结果就是影响了作为DIY的生力军的高校学生，在DIY领域造成良好的品牌认知度。与此同时，富士康还不时组织面向DIY终端用户的促销活动，今年面向网吧市场推出“财富直通车”，这些都对渠道起到了极大的支持，而这些都促使更多渠道商的加盟并逐渐增强忠诚度。从一年比一年声势浩大上的渠道商大会就可以看出其渠道已经逐渐成熟，“代工之王”摇身一变成为身生双翅咆哮森林的猛虎。

富士康拥有怎样的魅力可以让代工品牌互不影响？在富士康全球行销总监王文玉对媒体的回答中可以找到一些答案：“富士康的品牌永远是零组件的品牌，不会做和客户一样的整机，因而在产品上没有冲突，而在渠道上却和客户有互补之处。富士康在把渠道品牌带入一个新的层面：制造、设计、研发之外，在渠道上建立品牌是代客人销售，这样可以带给客户更多的附加价值。这是未来渠道的趋势与方向，而不是像之前的定义那样刻板和狭隘。”

这次富士康凭借强大的渠道力量与Intel共推双核产品，既是一次兑现其所倡导的“代客人销售，从而带给客户更多的附加价值”的机会，同时还可以进一步增强渠道对外的影响力和对内的忠诚度。而拉动销售，获得更大的市场份额也是这次活动的附加成果之一。

这样看来，富士康的“鱼与熊掌兼得”的品牌之路又向成功迈进了一步。而Intel通过这次活动进一步推进其双核系统的普及，两强联合成就了一次精彩的双赢。

更多情况请登录富士康官方网站www.foxconnchannel.com.cn或到当地经销商处了解。

学习机还是手机？可打电话的学习机名人X9

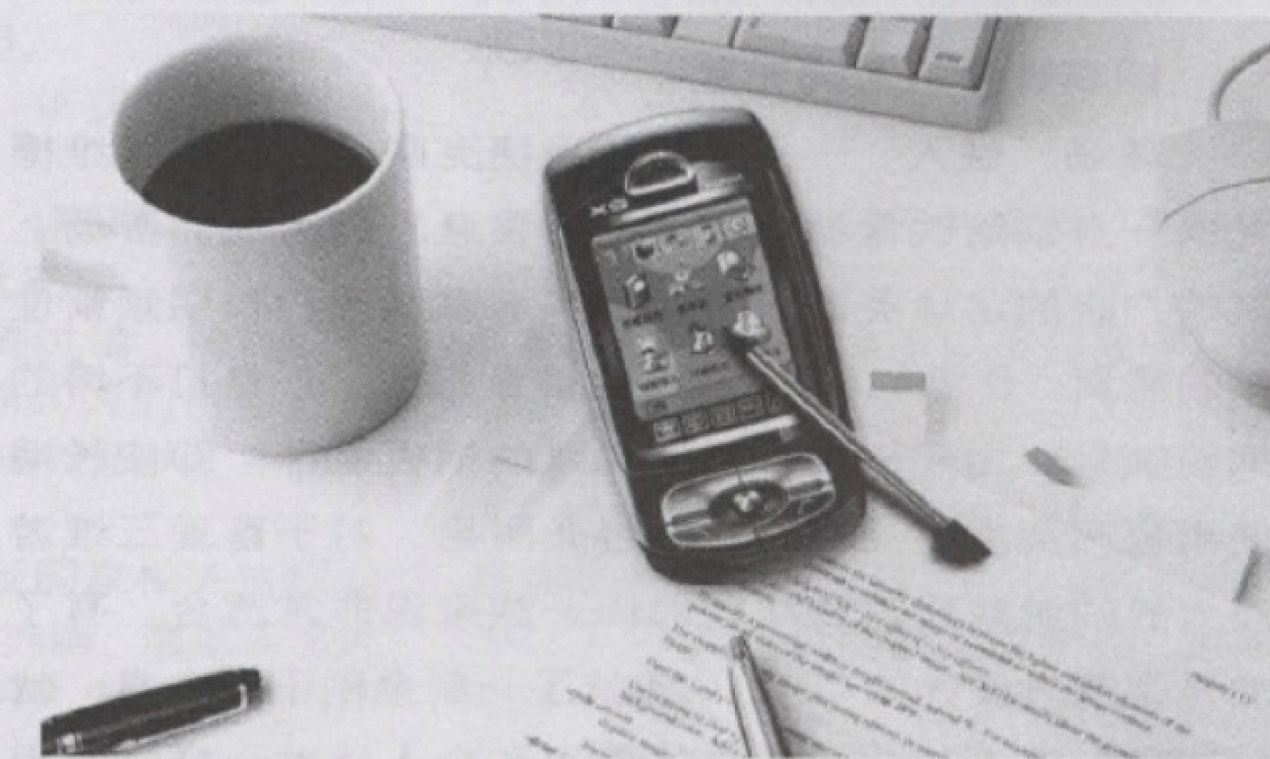
中国乃至全世界第一款可打电话的学习机X9最近将由学习机知名品牌名人电脑隆重推出！

作为2006年学习机市场的一款标志性产品，无线学习掌上电脑X9的诞生象征着行业的一个迈进！手机是现代人随身必备的沟通工具，而学习尤其是英语的学习更是成为人们日常生活的一部分。不仅是孩子，即使是上班族，在公交车上和闲暇时光忙里偷闲学习充电也是相当常见的事情。那么为什么不能把两者结合呢？把学习变成无处不在，随时可以进行！名人X9的好处在于，它不仅是手机和学习机功能的融合，更体现在它把学习置入了日常生活，让两者都变得更加轻松和快捷。

名人X9外观精美时尚，小巧轻薄，机身光滑细腻，一手掌握。彩屏鲜艳漂亮，滚动快捷键和四向导航键键盘分布合理，方便操作。具备触摸屏和手写输入功能，舒适快捷。

名人X9功能齐备，除了打电话发短信，它还能够照相、摄像，听MP3看电影，电话簿采用了名人的独特查询功能——百家姓功能进行查询，可以迅速查到想要的号码而不用翻页！

虽然名人X9完全具备手机的一切功能，但它本质上仍是一部学习机！强大的学习机功能：在本身8部版权辞典、9门功课全科魔法学习、三大记忆训练的前提下，独具双向全句翻译功能，如同把一个英语翻译随时带在身边！内置视频教学，可以进行数码模拟上课，借助手机的无线上网功能，即使没有电脑，也能实现学习的随时下载和更新，无论身处何地，无论什么时候，你都可以想学就学！这款学习机自带128兆内存，最大可接入1G的存储卡，在资料存储上游刃有余！



铁骨豪情 硬派键鼠扫荡世界杯

——优派 CP1210 键鼠见证桌面"真硬汉"

在世界杯赛场上，硬汉永远不会过时。这里聚集着这样一群男人，他们刚毅、生猛、充满了无穷的冲击力，他们把在泥水和汗水中摸爬滚打当作家常便饭，伤痛无法磨损他们强悍的神经，他们的粗犷和血性让每一个球迷为之血脉贲张！同样，在电脑周边领域，一支硬派键鼠劲旅也以铮铮的铁骨，扫荡着世界杯的热血豪情！全球视讯科技的领导品牌优派（ViewSonic）推出的CP1210"极速派对Ⅱ"键鼠套装，就是这样一位铮铮硬汉！其首屈一指的内置钢板设计和超强耐磨特性，与球场"铁人"内德维德一样拖不死、打不垮；而冷酷的黑色外观，又将球场硬汉粗犷又细腻的一面尽显无疑。加上800dpi高精度光学鼠标的迅猛出击，完美见证桌面真硬汉的刚强风骨！

硬派风格，难以抗拒

作为广受用户好评的优派CP1208键鼠的续篇，CP1210极速派对Ⅱ套装以鲜明的硬派风格和极其出色的性价比优势，一经推出便赢得了市场的热烈追捧。CP1210采用了结实的外观设计，经典的银黑双色外观，与优派显示器刚性的外表完美搭配，相得益彰。而依据人体工程学原理的设计，使键盘和鼠标都能提供更加舒适的手感：由于采用了静音式的按键设计，键盘操作变得更加得心应手，内置配重的鼠标，带来沉稳结实的手感，更加适合男性玩家的使用喜好。简洁、干脆的设计理念赋予了CP1210难以抗拒的硬派魅力！



钢筋铁骨，所向无敌

球场"铁人"——北欧雄狮捷克队的队长内德维德凭借一身钢筋铁骨和跑不死的顽强意志成为欧洲赛场上家喻户晓的足球英雄。为了更好地满足用户长期频繁使用的需要，优派同样为CP1210键盘打造了一身打不垮的钢筋铁骨！由于采用了特殊加强的钢板设计，即使长期使用也不会发生变形，更加经久耐用，对于喜爱三维游戏大战的游戏玩家和年轻时尚一族来说非常适合。有了加强型钢板设计的CP1210练就了一副金刚不坏之身，就如球场"铁人"非凡的身体素质和个人技术一样，为用户叱咤风云提供了最坚强的后盾。

不畏磨砺，英雄本色

在比赛中，内德维德最为令人敬佩之处，便是不畏逆境、不畏伤痛的强者之风，愈战愈勇的顽强精神让人赞不绝口。优派CP1210键盘采用了独特的印刷技术，让键盘键帽更加经久耐磨，不易褪色，挑战磨损极限，无论如何使用都能常用常新，让消费者彻底告别"盲打"境界。对于每天需要处理大量文档的用户而言，再也不用担心时间一长键盘上的字母数字就会慢慢消磨殆尽，发挥出和内德维德一样的顽强作风！此外，800dpi的高精度光学鼠标，无论桌面状况如何险恶，都能时刻保持抢眼表现，丝毫不让球场"铁人"的脚下真功夫，展现出桌面英雄的本色。

拥有鲜明的硬派风格，强悍的内涵，和顽强的风骨，优派CP1210键鼠套装为桌面真硬汉做出了最好的证明，而139元的价格则更加体现出好男儿平易近人的气质风度。火热的世界杯大赛即将登场，你还留恋桌面上那些毫无性格的装备吗？行动起来吧，准备好一个属于强者和硬汉的真正世界杯吧！

关于优派ViewSonic

ViewSonic的"View"代表着"视讯"，"Sonic"代表着"音速"，优派集团强调的不仅是视讯与声音的传达，更是诉求ViewSonic的高科技形象服务。优派集团ViewSonic由杰出华人朱家良先生于1990年创立于美国加州南部，2000年年初正式宣布收购诺基亚显示器事业部，至今已经形成完整的全球销售网络。截止目前，优派全球共获得超过2000个媒体及其他组织授予的推荐大奖。

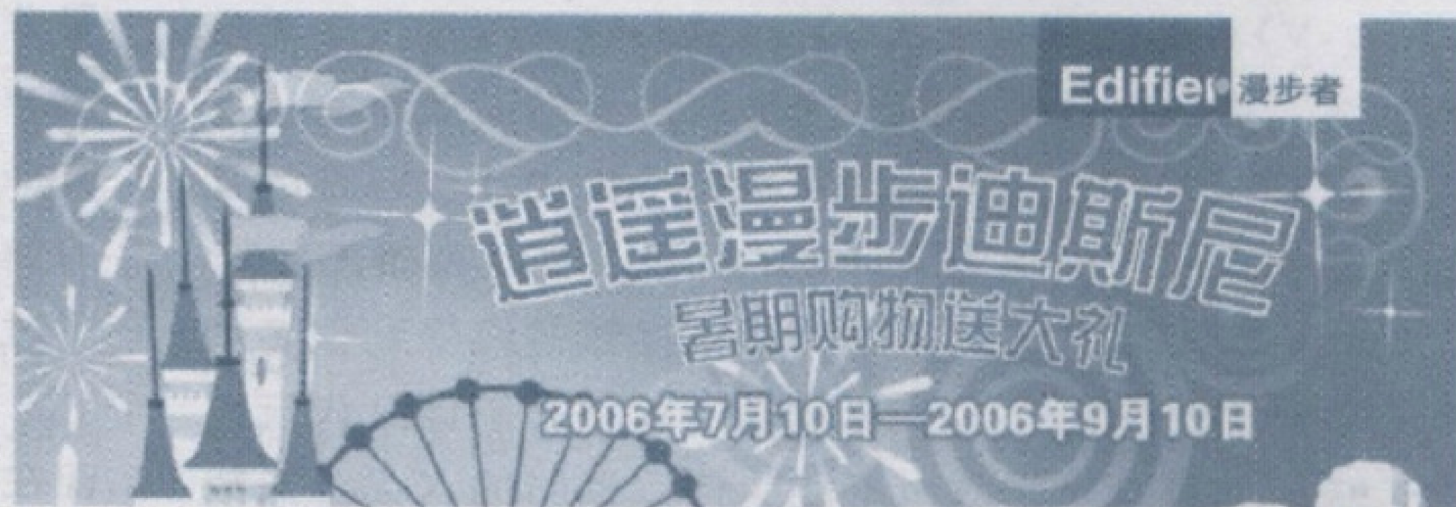
除了传统的显示器领域，优派积极投身于视讯革命的浪潮中，率先提出了以"显示"为中心的概念，将众多分散的资源统一集中到屏幕上来，推出了投影机、液晶电视、等离子电视、背投、平板电脑、无线智慧显示器等产品；而近年来鼠标、键盘、MP3、音箱、视频处理器等周边产品的推出，则使优派成为整体解决方案的提供商，"视讯"和"音速"得到了完美结合。

逍遥漫步迪斯尼

活动期间，凡购买漫步者及声迈产品满100元的顾客，凭购物收据或发票抽取刮刮卡1张，即刮即中，在各地代理商处兑奖。

当日多次购买漫步者及声迈产品可累计金额进行抽奖，隔日购买不予累计。

一等奖	50名	漫步香港迪斯尼乐园
二等奖	1000名	漫步者M11音箱一套
三等奖	5000名	漫步者H180耳机一副
纪念奖	100000名	可口可乐一听



"逍遥漫步迪斯尼"活动安排：

一、活动确认

1.9月10日~9月11日，漫步者公司和一等奖获奖者确认中奖信息。信息包括：获奖者姓名、性别、年龄、职业、住址、固定电话、移动电话、电子邮箱、身份证（或户口本）复印件、近期正面照片。

2.每个中奖名额只限1人

3.获奖者可以将奖项转让给他人，请向漫步者公司提供书面转让声明及受让人详细信息（同1项）。

4.中奖信息一经确认，即视为正式参团。获奖者中途退出视为自动放弃奖项。

5.获奖者有权放弃奖项，该奖项不做现金补偿。

二、组团时间：（分两次开团）

1.2006年9月15日（周五）—2006年9月18日（周一）

2.2006年9月22日（周五）—2006年9月25日（周一）

三、日程安排：

第一天：深圳集合

1.8:00~18:00漫步者公司负责接待、入住酒店

2.18:00—19:30晚餐

3.19:30~20:30旅游培训

第二天：全天游览迪斯尼乐园

1.6:30~7:30早餐

2.7:30~8:30前往罗湖口岸

3.8:30—10:00香港旅行社接团，前往迪斯尼乐园

4.10:00~17:00游览迪斯尼乐园

5.17:30~18:30入住酒店

6.18:30—20:00晚餐

第三天：游览香港城市风光

1.7:30~8:30早餐

2.8:30~16:30游览香港城市风光

3.17:00~18:30晚餐

4.18:30~20：00返回深圳

第四天：获奖者返程

1.7:30~8:30早餐

2.8:30—活动结束，获奖者返程

（★以上活动日程中的饮食、住宿、交通、门票、常规旅游保险费用以及导游、司机小费均由漫步者公司承担）

四、交通安排

1.获奖者中奖地在广东省范围内的地区，漫步者负担往返公路交通费用。

2.获奖者中奖地在以下范围内的地区，漫步者负担K字头列车往返硬卧费用。

（北京市、上海市、天津市、重庆市、内蒙古自治区、广西壮族自治区、安徽省、福建省、甘肃省、贵州省、河北省、黑龙江省、河南省、湖北省、湖南省、江苏省、江西省、吉林省、辽宁省、陕西省、山东省、山西省、四川省、云南省、浙江省）

3.获奖者中奖地在以下范围内的地区，漫步者负担往返飞机经济舱费用。

（海南省、新疆维吾尔自治区、宁夏回族自治区、西藏自治区、青海省）

4.未按以上标准执行的获奖者，交通费超出部分请自理。

五、活动提示：

1.为品牌推广需要，漫步者会对整个活动进行媒体宣传，内容中会有选择的涉及到获奖者真实姓名、照片、省份等部分个人信息。正式参加此次活动的获奖者，视为认同本条款，宣传过程中无需再次确认。

2.获奖者需自行办理港澳地区通行证，由此产生的费用请自理，办理手续请询问当地公安部门。是否给予签证，是否准予出入境，是国家有关机关的行政权力。若获奖者被有关机关拒发签证或不准出入境，相关责任和费用由获奖者自行承担。

3.出入香港时，请获奖者自觉遵守国家出入境法规。

4.进入香港后，请获奖者自觉遵守当地法规及旅行社安排。

5.因获奖者自身过错、擅自脱离旅行团、自由活动期间内的行为或自身疾病引起的人身、财产损失，由获奖者自行承担。

6.因获奖者违反国家相关法规或地区法令而被惩罚、拘留、遣返或追究其它法律责任的，相关责任和费用由获奖者自行承担。

7.本次活动的最终解释权归漫步者公司所有。

8.本宣传资料仅作为本次活动的广告宣传，不构成法律要约。

六、其它友情提示：

（一）出入境管理

1.团队旅游，在过关时，请听从旅行社工作人员的指挥，按出入境名单顺序排队过关。

2.请保管好自己的物品，贵重物品不可放在行李箱内托运，防止被别人调包，不要帮助陌生人拿东西。

3.请随身携带身份证，如无身份证，请带户口本。

4.根据海关规定，居民出境可携带40000人民币或等值5000美元的外币现钞。如携带摄像机、有变焦镜头的照相机、数码相机、手提电脑等物品，请提前向海关申报，并保存好申报单。

5.免税品：每人限带200支香烟及1瓶酒。

6.如携带文物出境，须持省级文物管理单位证明。

7.禁止携带枪支、弹药、毒品；

8.遵守其它相关规定。

（二）香港旅游注意事项

1.获奖者应遵守香港当地的法律法规，服从导游安排

2.贵重物品（包括通行证、身份证、现金等）请妥善保管，不可放在旅游车上，以防不测

3.香港地区通用货币为港币，人民币只能在珠宝店、免税商店等地方使用。

4.在银行、酒店或替换店均可兑换港币。

5.根据中国银行的规定，去港澳地区旅游的大陆居民可凭港澳通行证兑换1000美元（14岁以下儿童可兑换每人500美元）。

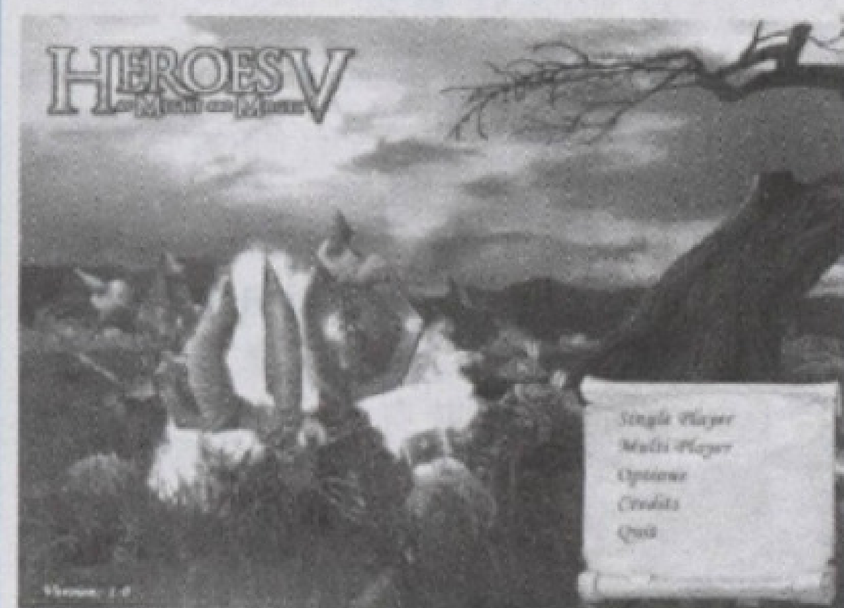
6.在购物时到贴有"香港旅游协会"、"香港零售协会"或"优"标志的商店购物比较有保证。

7.一定要看到要买的物品，并拿到手后付款。

8.境外购物需谨慎，注意避免发生调换、退货等事项。

完美升级装备——让英雄永远无敌！

或许很多朋友都已经得到了《Heroes of Might and Magic V》，即《英雄无敌5》这款游戏，对于很多老玩家而言，英雄无敌的确是一个非常经典的游戏系列，而《英雄无敌5》则是目前这个系列的最新力作！以往的几款产品都为朋友们留下了深刻的印象，而《英雄无敌5》又为我们带来了久违的英雄味道！尽管曾经受到很多朋友的质疑，但在这个3D游戏时代，即便是陪伴几代玩家的传统战旗类英雄无敌也不能免俗，最新的《英雄无敌5》在以往良好游戏性的基础上，对其画面引擎做了重大改进——传统2D被抛弃，取而代之的则是重新设计的3D画面效果！因此，在最新的《英雄无敌5》中，我们已感受到前所未有的视觉冲击力！画面不再是没有立体感死气沉沉的效果，战斗也不再是简单的加减法，全新的《英雄无敌5》将会带领这些系列游戏走入新的时代！



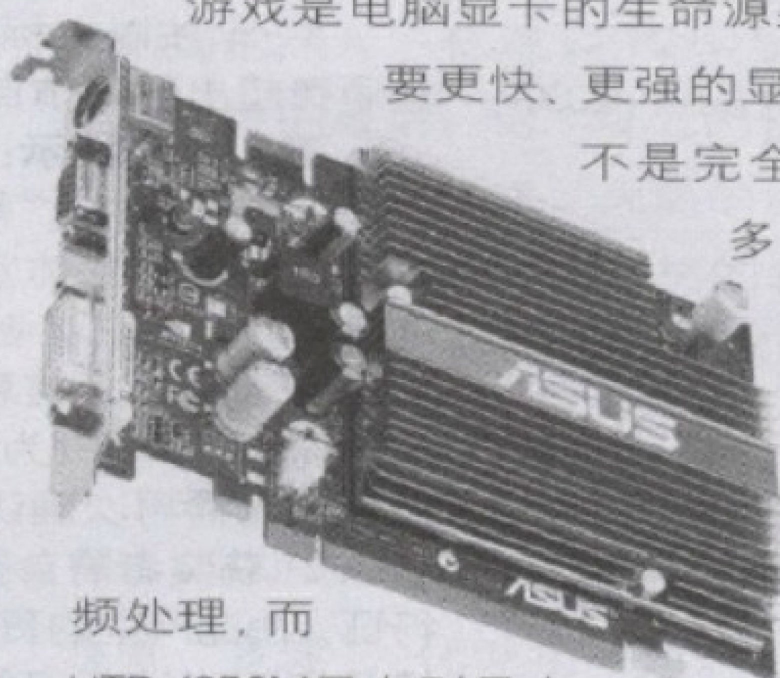
对于英雄无敌系列游戏的老玩家而言，最新的《英雄无敌5》因采用了更新的3D引擎，所以对于整体系统的要求也提高了，实时的阴影渲染、众多的环境物体计算、3D战斗系统、华丽的攻击魔法……你的显卡在"Very High"画质下能跑得顺畅么？开启FSAA全屏抗锯齿还能流畅运行么？你还有同时开启各向异性过滤的勇气么？除此之外，庞大的地图系统等对于PC的内存容量、磁盘速度等都有了更高的性能需求，希望感受这个精彩游戏的朋友是不是又要升级你的电脑了呢？

配件	型号	产品价格
CPU	AMD SocketAM2 Sempron2800+（盒）	645元
主板	华硕 M2N-E NVIDIA nForce 570 Ultra	875元
内存	DDRII 533 512MB*2=1GB	780元
硬盘	SATA 160G 7200转 8M	570元
显卡	华硕EN7300GT SILENT/HTD/256M	799元
显示器	华硕PM17TU	2999元
刻录机	华硕DRW-1608P3S	399元
键鼠	普通光电键鼠	100元
音箱	普通2.1声道	120元
机箱	华硕TA5A1	299元
电源	名牌300W	200元

本着实用、够用、好用、高性价比高品质的追求，我们为准备升级电脑玩《英雄无敌5》的朋友准备了一套配置，大家不妨看一看这套系统平台。首先我们认为玩《英雄无敌5》这样的游戏对于处理器大动干戈，花费超过千元去购买一块CPU显然有些过于奢侈，AMD SocketAM2架构的Sempron2800+就非常不错；内存方面，我们仍然认为双通道DDR Ⅱ 1G是最基本的选择，更大容量的内存无论是在游戏中或是在日常办公/应用状态下都会有很好的效率提升；GeForce 7300GT级别的显卡是非常不错的选择，这个等级的显卡产品能够为大家提供非常好的性能，而均衡价格等因素又是最有性价比的选择；显示器、机箱等配件也不能轻视，为了大家的视力健康及环保等因素，液晶显示器自然是首选；另外为了过滤噪声、屏蔽辐射，一个好的机箱也是不可少的！

我们前面简要介绍了这套系统的特点及装机思路，现在我们就这套系统的主要配件来为大家详细讲解一下，首先是处理器，AMD SocketAM2 Sempron2800+是目前最具性价比的AM2产品，其综合性能也是很不错的。

主板方面我们选择了华硕品牌的M2N-E，它采用NVIDIA nForce 570 Ultra芯片组，这款产品功能丰富，用料奢华，设计优秀。系统总线达到2000MT/s，金黄色纯铜散热器覆盖在处理器电容和芯片组上并通过铜制热管连接，在减低噪声的同时，达到良好的降温效果，并且配合众多分布在各个元件周围的高品质电容，保证了系统的稳定运行，也使得它具有非常值得推崇的超频性能。



游戏是电脑显卡的生命源泉，为了游戏，我们才需要更快、更强的显卡产品，但我们的生活也不是完全被游戏所涵盖，越来越多的优秀视频也开始吸引我们，所以对于玩家朋友来说，一款显卡不仅需要优秀的品质、强劲的性能，还需要完美的视频处理，而华硕EN7300GT SILENT/HTD/256M显卡则是中端最值得选购的产品！我们以大家最希望体验的《英雄无敌5》为例，这款增加了3D效果的游戏大作需要更加强大的显卡来支持，虽然中低档显卡也有着不错的性价比，但距离完美画质下流畅的速度还是有一定距离，而采用90nm工艺制程的GeForce 7300GT显示核心则提供了非常强大的实力，得益于显示核心的威力，华硕EN7300GT SILENT/HTD/256M拥有8条像素渲染管线和4个顶点处理单元，支持DirectX 9.0c，也就是说它能够支持目前最流行的Shader Model 3.0！作为中端的绝对主力，华硕EN7300GT SILENT/HTD/256M也可谓集万千宠爱于一身，相对于采用NVIDIA经典NV43核心GeForce 6600的产品而言，EN7300GT SILENT/HTD/256M的核心架构虽然变动不大，但优化后的核心也使得其性能大增！实际上在各种测试中大家也能够感



觉出来，同频率下它的性能是很优秀的，更不用提在90nm的帮助下可以很轻松提升频率，更不用说华硕EN7300GT SILENT/HTD/256M依靠出色品质所能达到的频率新高度，我们认为其400MHz/800MHz的核心/显存频率太过于保守了！完全可以拥有更高的核心频率！

在《英雄无敌5》这个受人瞩目的游戏中，新的竞技视觉画面受到了大家的欢迎，而其所需要的3D运算能力也达到了一个新的高度，特别是在游戏中开启高倍AA全屏抗锯齿及高倍各向异性过滤能够明显提高整体画质，但对于一般低阶显卡而言这简直就是不可能完成的任务，但对于性价比非常高的华硕EN7300GT SILENT/HTD/256M而言则要轻松许多，首先我们大家都清楚，基于最新系统架构原因，华硕EN7300GT SILENT/HTD/256M在开启各向异性过滤时性能下降并不是很大，也就是说可以在损失较小性能的前提下大幅增强画面细节感官度，而它灵活强大的架构又能够提供更好选择更多的全屏抗锯齿选项，即便开启高倍FSAA后也能够提供很好的性能，这对于《英雄无敌5》的玩家而言是很有吸引力的，看着游戏中柔和的舞动背影，感觉就一个字：爽！

正如我们前面所说，一款显卡并非只有游戏的责任，对于视频处理，华硕EN7300GT SILENT/HTD/256M也有自己独特的一面，首先其PureVideo视频引擎已经得到了众人的承认，在加速HDTV高清晰视频及回放测试中，华硕EN7300GT SILENT/HTD/256M不仅能够提供更加流畅的画面，更低的CPU占用率，在回放视频的品质中，它也拥有非常强大的实力！可以说在视频方面，华硕这款产品的实力也是异常强悍的，甚至可以说是接近全能的，速度、画质，一个也不少！

价格不贵，但是华硕品牌所提供的品质及功能均完全拥有，整体上优秀的性能也能够保证在《英雄无敌5》这样的游戏中不仅能够取得流畅的运行速度，也会拥有更加漂亮的画面！在这一刻，让我们尽情享受游戏，享受华硕完美生活！



“江山如此多娇”新闻发布会



2006年月7月17日，国内领先的数字娱乐企业中广网于五省一市隆重举办了“江山如此多娇”《江山》(js.catv.net)公测新闻发布会。本次新闻发布会以北京及浙江省江山市设立主会场，分别在广州、石家庄、哈尔滨等城市设立分会场。政府主管部门领导、业界行业代表以及全国各大媒体记者出席了本次发布会。会上，中广网正式宣布大型民族奇幻武侠网游《江山》将于7月19日全面公开测试，并宣布与江山市政府建立战略合作伙伴关系，共同推动民族网络游戏发展进程。众多到场业内知名人士也纷纷向这款以武侠为题材的国产网游戏新作表示了真切的祝贺，祝愿《江山》能够取得公测成功，开创国产武侠网络游戏的新纪元。

《江山》是由中广网斥巨资自主研发的一款大型民族奇幻武侠类3D网络游戏。2004年，中广网响应国家大力发展民族游戏的号召，以“振兴国产网络游戏”为使命，以大力推动传统武侠文化为己任，正式立项《江山》。为了确保这款产品能够拥有卓越的游戏品质，中广网特别聘请了来自韩国的技术人员，并结合两岸三地的优秀游戏人才成立了一支具有丰富网络游戏研发经验的优秀团队。在融合了中广网多年网络游戏运营经验的基础上，在卓越的软、硬件支持下，这个研发小组仅用了一年多的时间，便成功开发出一款备受瞩目的国产网络游戏大作，成为国产原创网游中的一匹黑马。

《江山》以中国传统武侠文化为背景，构造了一个和平与战乱交错的世界，具有浓厚、纯正的武侠风格。游戏采用中广网自主开发3D引擎，画面精致优美，人物造型逼真，地图场景广博。自问世以来受到了广大武侠网游爱好者的热烈追捧和喜爱。2005年6月，《江山》入选“中国民族网络游戏出版工程”第二批选题名单。同年10月，又于第三届ChinaJoy优秀游戏评选中获得“2005年度玩家最期待的十大网络游戏”大奖。

7月19日《江山》即将迎来全面公测，属于国产武侠网络游戏的全新时代也将全面开启。而本着“弘扬中国民族文化”的《江山》也将在民族产业复兴的这条路上越走越远。



夏日送清凉，Kingmax暑促连连看

暑期已至，对迎来假期的学生和出游避暑的人来说正是大好时机，Kingmax为回馈消费者的厚爱，在7、8月份推出一系列超值促销活动。相信在这个酷热难耐的季节，连连不断的促销活动能带给广大消费者一丝清爽的凉意！

所有促销活动均因种种对消费者的实惠而引人眼球，不过前提是产品本身要吸引人，Kingmax深谙此道，第一波促销产品就是目前全球体积最小巧纤细的闪存盘产品——"超棒"。相信大家对这个可人儿都不陌生，"超棒"是Kingmax利用其独树一帜的PIP封装技术打造出来的一款超小型迷你闪存盘，体积只有34mm × 12.4mm × 2.2mm，充其量也就相当于一个存储卡的厚度，也恰恰适应了闪存产品发展的大趋势。而且"超棒"的外形设计精致时尚，完全可以作为一款首饰佩带在身上，是时尚人士和白领丽人的最佳选择。在7、8月份选择任意一款"超棒"做您的新首饰，Kingmax都会随产品赠送您一份小礼物，包括时尚的绚彩手机链或是优雅漂亮的挂绳。心动了吧！想一睹为快？别急着行动，更加心动的礼品在后面！

PIP封装、容量为512M和1G的SD卡也进入了Kingmax暑期促销送清凉活动的阵营，在7、8月中，只要购买其中任何一款产品都可以获赠一款存储卡的贴身保镖——卡片收藏盒。不要小看这小小的收藏盒，对于越来越纤小的存储卡体积，多卡用户保存和急用时难以找到存储卡都是大问题，卡片收藏盒正是对症的良方，有了它能够真正作到安全快捷的应用。独步全球的PIP封装形式赋予Kingmax SD卡绚丽的色彩，打破了存储卡市场单色一统江湖的局面，是创新、时尚的代言人，相信追求与众不同感觉的时尚青年都会喜欢这样一款个性十足的卡片。而且采用了PIP封装的SD卡拥有绝无假货、完全防水、抗压耐折，使用寿命长、超强省电等特殊性能，为使用提供超强的保障。

关注了许久，数码摄影发烧友可能要失望了，上面的产品均不合胃口，也满足不了发烧级用户的要求。别急，最精彩的永远是压轴登场，Kingmax当然不会忽视高级用户的特殊要求，速度和容量都达到世界领先水平的超高速SD卡也于7月8月进行促销活动。Kingmax超高速SD卡速度达到惊人的150×，容量为2G和4G两种类型，现在只要购买其中任何一款，都可以获赠非常精美和实用的像框。您可以将自己心爱的作品存放其中，不时自我鉴赏，也是一种超脱世俗的享受。

Kingmax兼顾所有用户群的暑促活动就象夹在燥热空气中一阵阵清凉的风，用一波又一波的攻势驱散恼人的暑热，你在购得心仪存储卡产品的同时又能获赠精美实用的小礼品，心理层面纯净绿色的痛快感觉肯定要比洗浴、空调来得舒服吧！

KINGMAX® Yours forever

世界最北端的游戏人

本刊独家专访《星战前夜》（EVE Online）开发商冰岛CCP公司

EVE——一个远离地球的未知世界，在广袤而深邃的宇宙深处，这个被后人叫做“新伊甸”的神秘星系，到底离我们有多么遥远？这一切始终迷雾重重。

在浩瀚的太空里驾驶飞船航行，永远是一种孤独的跋涉，而古老的丛林法则在这里却依然奏效。当暗藏的敌对者的导弹以1200米/秒的速度射向你的飞船，当殖民扩张、宗教、官僚政治、外交权衡以及平行宇宙这些词语成为你每天必须考虑的生存因素时，最古老的人类法则将与最未来的科学技术相结合，一部在外太空上演的人类史已在你的电脑屏幕中展开。

EVE，这是一款什么样的网络游戏？它是怎样诞生的？为什么在沉寂近两年后才迎来迟到的荣誉？为什么光通公司在整整一年的新作物色过程中会看中这款作品？在EVE中文版《星战前夜》在国内正式推出之际，本刊记者应EVE中国代理商光通通信的邀请，来到冰岛雷克雅未克市，对EVE的开发商CCP公司进行了为期4天的专访，或许能找到这些问题的答案。

■本刊记者 生铁

走进CCP

由于网络游戏业在中国近5年来的发展和壮大，使全球游戏业的注意力都被吸引了过来。除去专门迎合亚洲玩家口味的韩式网络游戏外，在世界范围内最优秀的网络游戏也陆续在中国生根发芽，中国网络游戏玩家不需要进行更多的消费，就可接触到世界上最先进和最优秀的网络游戏设计理念和最优秀的网络游戏产品。而EVE就是这类产品中的佼佼者。它是一款真正优秀的欧洲网络游戏作品。





这就是CCP公司的办公楼外景。墙壁上挂满有关这个港口的老照片，给人以历史感。这栋建筑原本是个渔业仓库，由于这个地段据说很有成长潜力，所以CCP公司也是刚搬到这里

在2005年的ChinaJoy展会上，EVE Online与中国的玩家首次近距离接触。它的开发企业CCP公司在展会上制作了相当抢眼的展台，这预示着他们进入中国市场的决心。在2006年第一期杂志的《在线争锋》栏目中，我们对该产品作了详尽的介绍，这篇名为《EVE Online——浩瀚宇宙的自由枪骑兵》的文章从该游戏的科幻背景、技能系统、交易系统、军团管理和模拟现实等方面进行了说明。虽然这款游戏与众不同的科幻背景引起了记者的注意，但第一次真正与它的制作者进行面对面的交流，还是在今年的3月。3月27日，北京天文馆。在这个或许是北京最具太空色彩的建筑里，此时已正式与CCP签下EVE代理权的光通通信举办了EVE Online中文版启动运营仪式。CCP公司的管理团队、骨干设计师悉数到场，甚至连冰岛驻中国大使也携带冰岛总统的贺词到场助阵。



冰岛大使的莅临表达出CCP与光通合作的诚意

而第二次见到CCP公司那些熟悉的面孔，已是在欧洲最西部、靠近北冰洋的北欧岛国上了。2006年7月5日下午13:30，在冰岛雷克雅未克市GRANDAGARDUR港口的一排老式楼房里，记者参观了CCP公司。



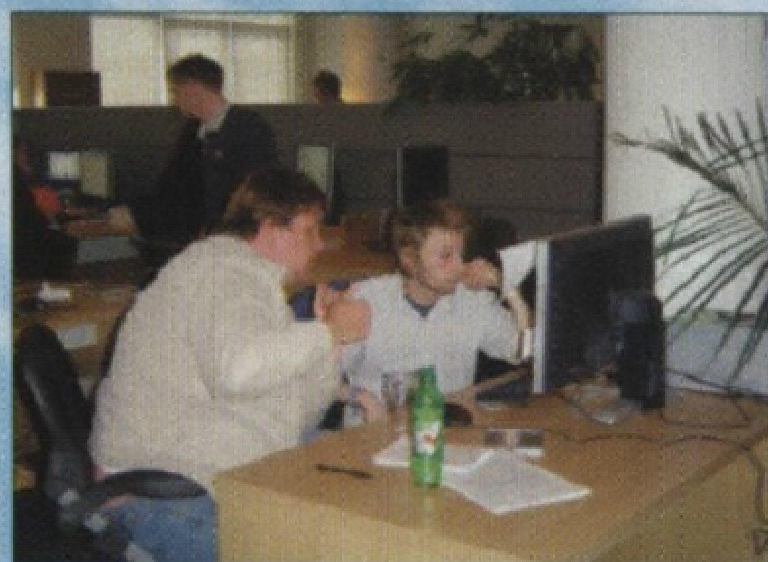
上到二楼，进入公司，迎面看到的首先是CCP公司醒目的Logo



左边的大个子是公司的CEO Hilmar先生，右边的漂亮MM是负责接待我们的市场部专员Lilja小姐。Hilmar给人第一印象很深刻，这已是记者第二次见到他了

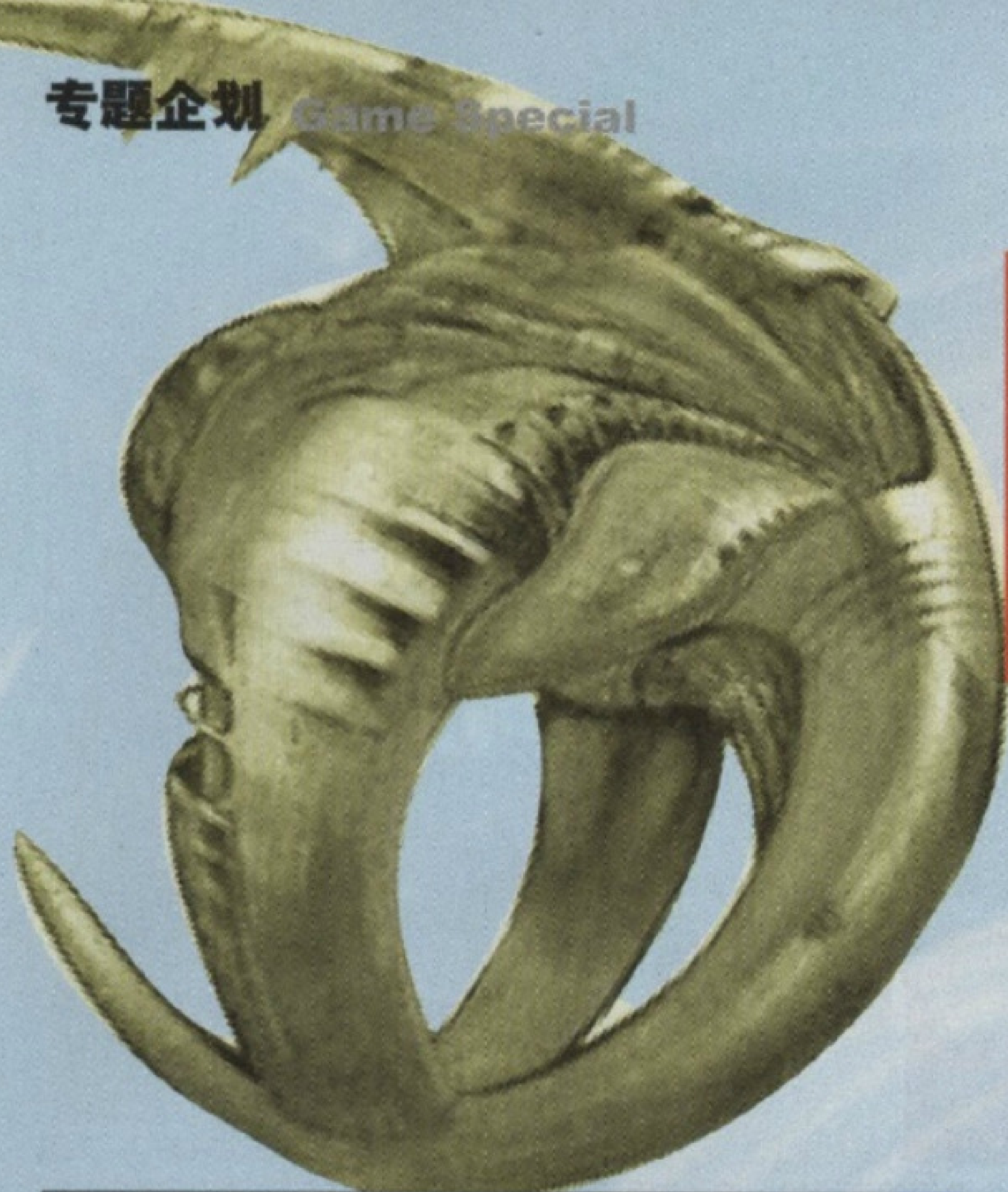


CEO的办公室倒是挺气派，看起来仿佛EVE中加达里（Caldari）阵营的指挥总部。可是……右边的墙上竟挂着售价0.74元人民币的1981年版的中国地图！Hilmar笑着告诉记者，他觉得这张地图很酷，每次看到它，他都会意识到EVE已进入到那样遥远的国度中了





工作时间，公司里到处都是忙碌的场景。



谁说世上没有免费的午餐？公司的午餐和饮料还是很丰富的，员工随时可免费取用





公司的餐厅也是阅读室，员工都在这里休息就餐





这就是CCP的录音室了，记者有幸在这里听到了EVE的中文配音——就是那种冷冰冰的金属女声

某程序员的书架，除了大部头的专业书籍外，还有……没错，还有正版软件





看到了EVE的飞船原画，真想拿走几张啊



公司的会议室总是有人在讨论问题，再次见到Hilmar时，他正在和员工讨论问题



顶楼吸烟室里的足球游戏台——它似乎象征着游戏的精神内核是亘古不变的



公司顶楼外的海湾景色，这样安静而阴郁的场面很适合人理清思路，寻找灵感

这些“维京游戏人”

正如炎黄部落之于中国人，在冰岛，戴牛角盔、蓄须的彪悍维京人（Viking）被冰岛人看作是他们的祖先。人们提到Viking这个词，首先联想到的是公元8世纪到11世纪的北欧海盗。而另一种说法认为这个词来自于古代北欧语Vikingr，也即渔民或海湾谋生者。而在冰岛的土语中，Viking这个词代表“海上冒险”。

而EVE这样的星海冒险游戏诞生在冰岛或许并不是一种巧合。这次与记者一同前往冰岛的光通商务拓展经理吴灏与记者在工作之余的闲聊中，对他们的合作伙伴CCP表示了肯定。他认为CCP公司的这些合作者的态度很诚恳，讲信誉，并且非常有忍让精神，在这一点上CCP明显超出了某些亚洲的合作商。记者之前还听说EVE开发团队中包括了物理学、经济学、工程学、社会学等20多位硕士和博士——这样的团队阵容与记者经常接触的国内游戏开发团队相比显然不在一个档次上。记者在冰岛的4天里，与CCP最优秀的开发成员进行了广泛和深入的交流。





CCP员工着装统一，但也有例外，右边这位仁兄就穿着印有中国字样“一飞冲天”的红色短衫

创意总监Reynir——EVE不是一款游戏

这个人可能是CCP公司里最腼腆的大男孩了，而他却是EVE的最初设计者之一。他从小就是不折不扣的游戏迷，游戏带给了他无穷的东西。回顾EVE的创意灵感，1985年由Firebird Software出品、在多个操作系统上推出的游戏ELITE是对EVE的诞生具有启蒙意义的游戏，而UO、BLADE RUNNER等游戏也为他提供了很多灵感。



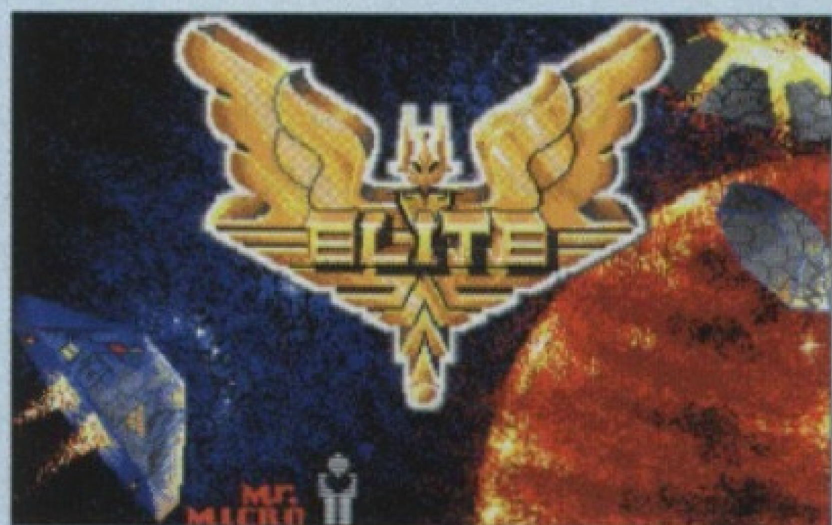
Reynir给记者展示当年开发的桌面纸牌游戏

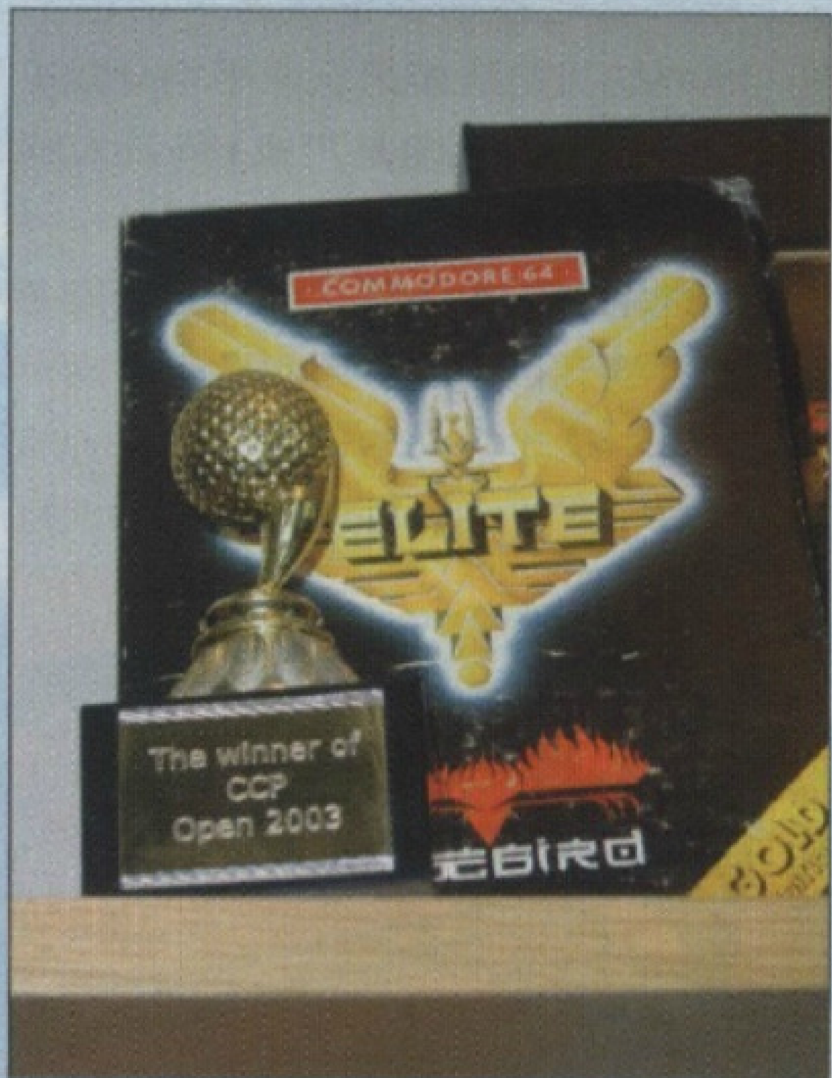
EVE最初的创意产生于1996年，当时Reynir和他的另一位同事Toti均在冰岛的另一家IT网络公司任职，他们产生了要制作一个庞大而真实的3D虚拟社区的想法，几经讨论后，几位梦想家在1997年离开原来的公司，组建了CCP公司，开始撰写EVE的脚本。当时全公司只有3名成员。为了养活公司，Reynir设计了一套桌面棋牌游戏，这套类似于大富翁、可供全家人一起娱乐的桌面游戏在仅有30万人口的冰岛共卖了1万套。这1万套游戏支撑着Reynir等几个人继续他们的梦想。在2000年，CCP获得了第一笔300万美元的投资，这时公司已有12人的规模。2001年又获得两笔投资，公司总共获得了600万美元的投资，而其中开发成本就花掉了200万美元。EVE于2003年在伦敦架设了服务器，正式开始运营。最初几位开发成员根本没想到过要搭建服务器来完成自己的设想，而现在EVE拥有全球最大的网络游戏服务器，全球玩家都参与到这个世界中来。

Reynir称EVE是命中注定要诞生的作品。他非常着迷于庞大的星系中无数人在其中互动的感觉，其中无论是美好、合作还是尔虞我诈，全部建立在真实的人性基础上。他再三强调，EVE本质并不是一款游戏，它是一个力求最真实的完善的虚拟人类社会。

Reynir称现在的EVE已远超出了他的想象。那么现在的EVE又有哪些设定是从最初构思时就已有了呢？

Reynir说，强调彻底的用户之间的互动，这始终是EVE的根本构思目标。商业、买卖、残杀以及到后来的市场和股票、PVP等都是围绕着这一目标来设计的，而且玩家在不同的层次上都可产生互动。他举了个例子，例如两个星系的联盟在进行交战，实际上它取决于双方领导者之间的恩怨和利益冲突，但交战双方联盟中其他的数千成员都会由此产生命运的改变。间谍战、交易战、友谊、背叛，一切人类社会中的历史偶然性都会在





早在20年前出品的星际游戏ELITE，至今仍摆在公司最醒目的位置

EVE中上演。

梦想实现后的Reynir是否感到了某种空虚？

回答当然是否定的。Reynir说，上线运营只是个开始，今后有更多的事要做，对于EVE还有很多梦想没有实现。基于DirectX 10的Windows Vista版本的EVE目前正在开发中，而如何在PS3和Xbox360和手机中实现交易、学习等部分功能的新版本EVE，也在设计当中。

游戏开发总监Huni——一个完美的世界，也必将是一个乏味的世界

从CCP创始时起，Huni就是其中一员了。在加入CCP之前他曾开发过家庭棋牌类游戏，同时他也是个真正的玩家。他声称当年他在UO和EQ等游戏赚的钱比在CCP工作的薪水还多。

欧洲的开发商为什么都对未来的星际战争、人类文明的消亡与再生这样的游戏主题感兴趣呢？对于记者这个好奇的问题，老玩家Huni回答，如果一个世界是完美的世界，那它也必将是一个乏味的世界。而像EVE这样，拥有庞大的故事背景，描述出一个充满战争、危机四伏的世界，这会给玩家一种更强烈的使命感和代入感。

那么在这样一款强调玩家自主一切的虚拟现实游戏中，开发商又该怎样保持这个世界的平衡呢？Huni认为这款游戏不同于《魔兽世界》等其他网络游戏，平衡性最终由玩家来控制。以市场贸易为例，利润空间决定了玩家生产和销售的走向。从政治层面来讲，新玩家也有可能颠覆旧有的社会系统。在欧洲服务器上，也曾有过一些垄断性的大型联盟，他们控制了EVE中的很多资源，玩家们当时也对游戏的平衡性提出了质疑，但这个垄断联盟最终被一些小联盟通过策反和战争的手段合力推翻了，之后这个庞大的联盟再也没有恢复元气。不过Huni也承认，开发者对于各种数据也必须保持随时的监控和调整，例如飞船的属性就需要严格的设计和调整。CCP有一个专门的数学研究团队，专门对EVE中的各种指标和数据进行调整。Huni强调说，在EVE中，并不是越大的舰船就是越安全的。中型护卫舰往往更安全一些。他曾亲眼见过有一个初级飞船击败了一艘宇宙驱逐舰。

对于EVE在中国运营可能存在的问题，记者与Huni以及其他技术人员进行了探讨。EVE中国版本《星战前夜》是EVE最新的版本，它与欧洲服务器版本的唯一区别是建立更多的新手区，完善的社区和论坛是支撑EVE的重要系统。

由于EVE是架设在单一服务器系统上的，欧洲服务器在2006年2月也仅有2300人同时在线，服务器最高能容纳多少玩家，这也是记者的疑问。Huni的回答是如果玩家平均分散在星系不同区域，服务器的上限是可支持5万人同时在线。

EVE最初设计的四大阵营中，一共有8个种族，在进军中国市场前，各阵营分别各增加了一个亚洲种族（各种族有男女两个性别），这个改变在EVE中是非常大的动作。这些种族和阵营的设计涵盖了各个人类种族以及多种性格成分，给玩家的选择余地很大。在4个新的亚洲种族增入之前，加达里阵营中的Civire族就是按照亚洲人种所设计。对于中国可能存在的外挂问题，Huni的态度十分乐观，他认为游戏的任何判断都是在服务器端完成的，除了采矿，其他工作很难由外挂来达成。封掉外挂账户是目前运营商要做的工作。他告诉记者，目前公司内专门设计反外挂程序的团队，就是由原来制作EVE外挂的玩家“招安”而来的。



欧洲玩家的加达里纹身



Huni有时觉得中国的城市太嘈杂了

Huni透露说，目前CCP正在开发新的资料片。在这个资料片中增加了更多可探索的地方，镜头的伸缩可直接由飞船视角一直延伸到整个星系。团体通信功能得到更新，其中甚至包括窃听这样有趣的设计。EVE目前的整个场景都是飞船外部冰冷的宇宙世界，玩家所扮演的角色仅仅是以头像的形式展现。而对于飞船和大型基地内的场景、人物角色的视角设计，CCP的开发团队也在设想中，不过这个设计对游戏的影响将是巨大的。一款网络游戏的生命周期通常是5到10年，Huni和他的团队有理由相信，仅仅运营了3年的EVE还将有更大的提升空间。

Huni本人最喜欢艾玛阵营的角色，而米玛塔尔阵营的飞船驾驶起来更为灵活，适合海盗驾驶。EVE最吸引他的地方是游戏中尔虞我诈的政治。人与人在游戏中相互利用和需要，如果你想占有一艘飞船，可能需要海盗的帮助。





CCP出版的EVE杂志和纸牌等周边产品

原画/插画设计师Bjorn——灰暗、寒冷……或许这就是EVE的冰岛元素？

和CCP的美术师Bjorn聊天是件轻松快乐的事。艺术家总能带给你额外的欣喜。Bjorn在CCP负责设计游戏的原画、插图、建模和贴图等工作。他是EVE的老玩家，在荷兰学习美术时就开始玩EVE，是这款游戏最老的玩家。因为这款游戏他差点毕不了业。他加盟CCP快3年了。他个人偏好16、17世纪欧洲文艺复兴时期的经典画风，他把这种传统美术的色调和笔法运用在这个充满末世情结的游戏作品中，“EVE的这种气氛，是我们最害怕但却又有可能发生的，我很难形容它，它总是吸引着我。”谈到这款游戏的美术风格中是否存在冰岛元素时，他想了想，然后回答说：“灰暗、寒冷……或许这就是EVE的冰岛元素？”他最喜欢画的内容是星际环境。他用Photoshop的画笔作画。Bjorn最喜欢游戏中的米玛塔尔阵营，因为他觉得这个阵营的游戏更加刺激，具有挑战性。



Bjorn和他的作品

当记者问起他对中国游戏的看法时，本以为他会一无所知。然而他一针见血地指出，中国的游戏在用色和配色上与西方不同，而实际上这是对国产游戏美术上的一种委婉批评。他认为好的游戏美术师应该具备3个要素：1.扎实的传统美术训练；2.在制作3D美术前先要制作好2D美术；3.学会观察生活。

为什么西方游戏的人物面孔以东方人的眼光看起来总是不那么漂亮呢？记者又问。他想了想说，《激战》（Guild Wars）人物的面孔当然会比较漂亮，但EVE这样的欧洲游戏，习惯将人物的性格通过面孔来表现，或许表露出太多性格的面孔就会比较丑吧。

Bjorn说他从事的是世界上最不会腻烦的工作。他的很多话倒真是很有见地呢。


SigurJur（左）与Andri（右），他们两人认为EVE最大的缺点是游戏规则太利于弱小者和初学者了

Andri和SigurJur——我们是冰岛玩家

在CCP采访时，应记者的要求，市场部专员Lilja小姐还为我们请到了两位冰岛的玩家Andri和SigurJur。他们两人都是从2000年游戏测试就开始进入EVE的老玩家阵营了。Andri今年24岁，平时的职业是一位司机，他最喜欢艾玛阵营。SigurJur今年20岁，他在墓地工作，他最喜欢加达里阵营。两人都热衷PVP，生活在0.0区（这是EVE中最危险的地区），两人同属一个拥有1300人的联盟中。

Andri和SigurJur都承认游戏上手确实有点难，但这款游戏里复杂的人际关系和社会交往，使他们感觉游戏和现实一样充满多样性。他们给新手的建议是：自由发展，尽快加入团队。谈起游戏中最难忘的经历，他们的话多起来，SigurJur谈起自己成功运用外交手段穿越其他军团的猎杀地带去追杀叛徒的故事，而Andri则给我们讲了他如何借助朋友的力量骗得他人飞船的故事。在游戏中，他们会遇到大联盟的会长或传奇的赏金猎人，就像遇到明星那样兴奋。他们也见过专门杀这些名星的冷血杀手，他不仅摧毁对方的太空舱，还把他们的尸体保存在自己的机舱里，作为一种炫耀，并且让这些角色永远不能复生。

由于两人谈的都是冰冷的故事，记者不得不诱导两位讲一点浪漫的故事。SigurJur回忆说，去年的见面会上一个新西兰玩家向另一位玩家求婚，Andri自己也和一个丹麦的女玩家有过一段交往，不过未能开花结果。

提起最惊心动魄的战斗，两位玩家亲历过800人的宇宙大会战，但Andri也说，战争不会削弱一个军团联盟，团队的覆灭总是从内部开始的。

SigurJur在游戏中曾有4次彻底失去了一切，Andri也有过类似的经历。但在郁闷过后，他们也只能重新开始，“生活不也是一样么？”他们说。

光通、CCP签约EVE始末

2005年初，光通开始寻找拥有高品质和高卖点的新产品。

2005年3月，光通某员工将EVE推荐给游戏事业部总经理马晓轶。

在研究过产品之后，马晓轶将产品推介给光通商务拓展部进行研究。

2005年4月，商务拓展部经理吴灏开始与CCP CMO Magnus取得联系，取得欧服账号，与游戏测试部门一起测试游戏。

与此同时，CCP也在与中国的一些厂商进行接洽。

2005年6月，商务拓展部认可EVE的价值，制作预算并向上级汇报。

2005年7月，CCP来华参加ChianJoy大展，光通与CCP进入实质性洽谈阶段。

2005年12月，双方完成EVE的合作签约。

2006年3月，光通宣布推出EVE中文版《星战前夜》。架设服务器采用的是IBM公司的刀片服务器配置（Blade Center），采用Inter系列64位的CPU，在刀片数量上达到了150片，内存总数达到256G。

市场总监Magnus——带女儿上班的男人



Magnus最喜欢的中国城市是上海

Magnus和吴灏很熟，因为CCP和光通的最初联络主要是在这两人之间展开的。记者在CCP公司第一次见到Magnus时，他刚进门来，胳臂上正搭着一件小女孩的红色棉背心。Magnus有着在美国单枪匹马开公司、开网站的复杂经历，他具备商人的素质。在2004年，当CCP的一位董事邀他加盟时，他经过对EVE很长时间的考察，认定这是个有前景的行业，于是放弃了以前的事业，加入CCP做CMO。为了熟悉EVE，他选择了艾玛阵营的Armarrians，到现在已玩两年了。为了推广EVE，Magnus将游戏客户端与游戏杂志捆绑搭送，并尝试在网站上以"点击图标即可下载试玩"的方式扩大EVE的知名度。在他和其他同事的努力下，EVE在2005年度过了它的艰难期，开始发展壮大。Magnus很重视展会的宣传作用，2005年除了E3外，Magnus还亲赴ChinaJoy现场，亲自为到场的玩家展示EVE的玩法。他坦言，目前CCP最好的人力资源都投入到与中国的合作上了。当然，文化的差异，使EVE在中国的未来并非没有风险，可是差异性也是一种机会，巨大成功的机会。



Magnus的小女儿害羞地躲在衣架下面



HELLNAR海湾是冰岛西部的景区



雷克雅未克市地标性建筑物——Hallgrimskirkja大教堂

专访光通游戏事业部总经理马晓轶



在采访冰岛CCP公司的同时，记者同时对光通游戏事业部总经理马晓轶进行了采访，深入了解光通代理EVE的想法以及过程。

大众软件： 目前中国大陆市场上主流游戏是MMORPG和休闲游戏，光通为什么会选择《星战前夜EVE》这样相对比较高端、题材也比较另类的游戏来代理呢？

马晓轶： 这个和光通长期的发展目标有关系，光通会往游戏平台化的方向进行发展，既然是平台就需要不同类型的游戏来丰富这个平台，既要有像《传奇3G》这样的PK类游戏也需要《星战前夜EVE》这样较为高端的游戏。《魔兽世界》的成功使我们确信了，在现在的网络游戏市场上，只有品质优秀的作品才能得到玩家的心，而《星战前夜EVE》具备这样的素质。它是一个具有独特设计理念的游戏，与其他欧美游戏或泡菜游戏的游戏理念、游戏世界观等都是不同的。它有一个极为庞大的游戏系统，拥有多种特性。与一般MMORPG不同的是，它没有设定好的职业，没有必须要做的任务，没有等级，没有终极装备，没有所谓的Boss，没有预定好的阵营，可离线学习等。真实和自由是整个游戏的两大主题，渗透到了游戏中的各个角落。只要玩家去寻找，他们总能找到新的东西。它包含着一系列新的游戏特性，尤其是其中的派系战争，将是一款没有任何其他游戏能比拟的全新层次的游戏方式。而另一方面，游戏对硬件配置的要求并不高，这可使绝大部分玩家享受游戏的乐趣。

大众软件： 您对《星战前夜EVE》在公测期间的表现感觉如何？光通在《星战前夜EVE》上最终的市场目标大约是多少万人？

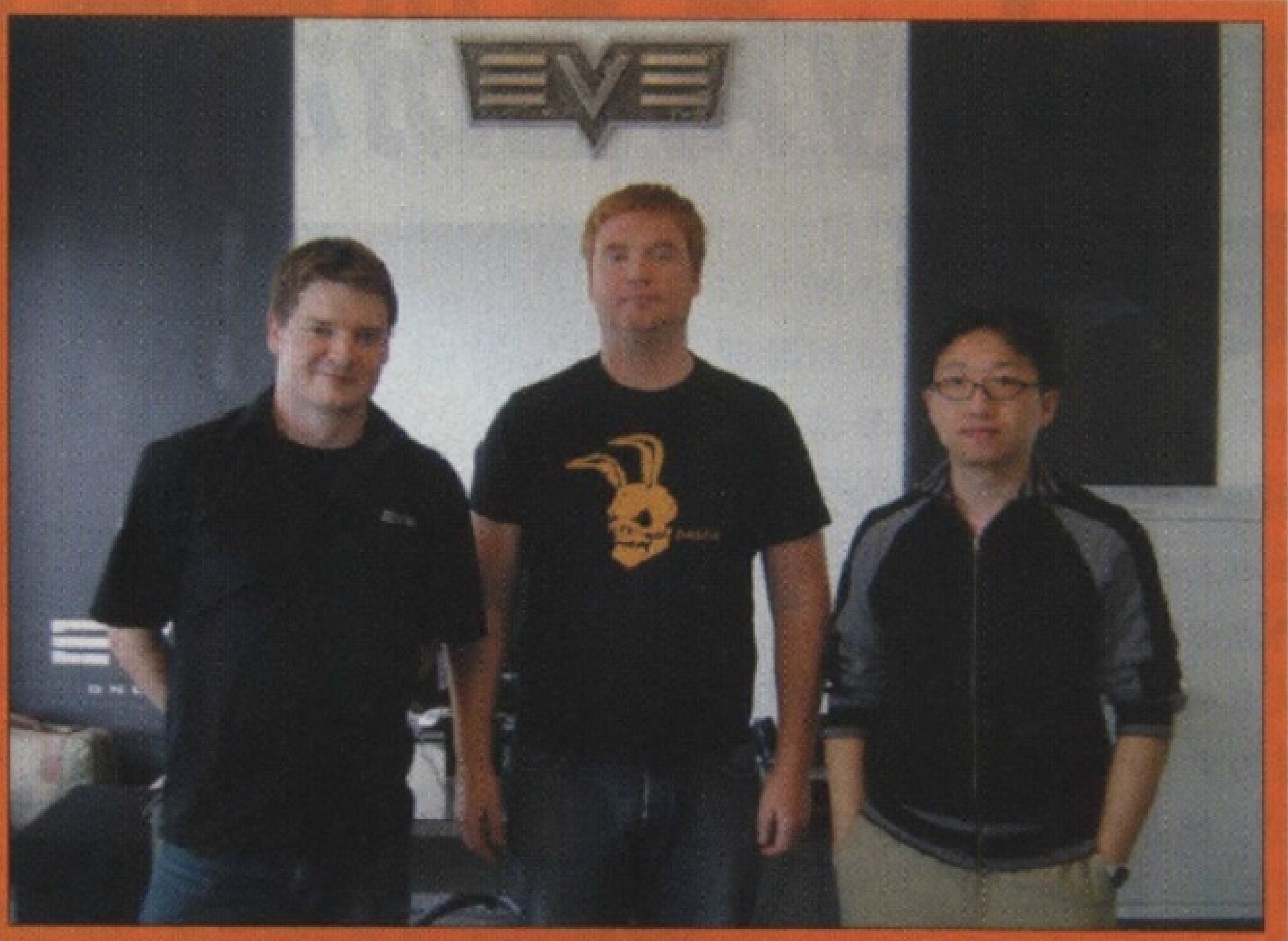
马晓轶： 《星战前夜EVE》在刚开始封闭测试时，服务器就曾在1分钟内接到过超过5万次尝试登录，玩家的热情程度超过了我们的预料。而在公测期间，第一天就打破了欧洲几年来积累下来的最高在线人数，并且通过这次公测也给我们积累了很多的运营经验。同时，我们为发现的新问题而兴奋不已，因为这就意味着《星战前夜EVE》又成熟了一步，也给所有人增加了更大的信心。《星战前夜EVE》是一款长线产品，我们不追求一时的人数，而是追求一个长期人数线上扬的趋势。

大众软件： 以后是否会考虑邀请冰岛的《星战前夜EVE》主创人员来大陆与玩家交流呢？

马晓轶： 其实CCP的主创人员经常到中国来和玩家交流，并且会根据中国玩家的特点和需求不断地进行改进游戏。CCP主创人员是非常重视中国市场和中国玩家的游戏感受的。

大众软件： 能谈谈光通此次邀请媒体去冰岛CCP公司进行采访的想法么？

马晓轶： 我们邀请《大众软件》去冰岛，是希望可通过这次的冰岛之行，让广大的玩家更形象、更生动地感受到《星战前夜EVE》这款游戏的发源地文化氛围，从而了解到这款经典游戏的创造目的及灵感的来源，另外也希望通过这次冰岛之行能让中国



Reynir、Hilmar与《大众软件》记者合影。两位对《大众软件》读者致辞说：EVE能在中国运营，这让我们觉得非常惊喜、激动，这对CCP和EVE都是个新的征程，希望你们享受这款游戏。

在冰岛的4天里，我们最初见到和最后见到的，都是CEO Hilmar。在采访结束时，他为记者复印了一些关于公司的资料。他告诉记者，开始做EVE时主创人员都是27岁的年轻人，而现在欧服玩家的平均年龄也是27岁，其中40%来自美国，20%来自英国，10%来自北欧，6%来自德国，其余的来自其他国家。这个比例与不同国家的英语普及率以及人口比率都差不多，他说CCP公司从最初的3个人到今天的92个人，这种发展经过了艰苦的努力，目前CCP已成为冰岛最大的软件商，冰岛30%的软件收入都来自CCP，他们的成功使冰岛政府逐渐意识到，除去渔业和畜牧业，冰岛还可在高科技方面有所作为。Hilmar坦言，早前曾有人告诫他不要与中国的厂商合作，因为这之间会有巨大的文化和价值差异，但与光通的合作发现事实并非如此。

从冰岛到中国，这中间确实要跨越一个时间和空间的鸿沟，而这个鸿沟现在有可能被EVE填补。记者也对EVE在中国的命运捏一把汗，因为长年的工作使我明白，这是款有品位的网络游戏，就如同一个好的舞台，如果缺少好的演员，那么它一样黯然失色。我们几乎每期都报道国内的游戏开发团队，这次的专题相当于报道了一家外国的游戏开发团队，有心的玩家也可比较一下两者的区别，毕竟这是世界最北端的游戏开发团队。希望EVE能在中国一路走好。P

玩家感受到《星战前夜EVE》在欧美的一个运营情况，并且通过与《星战前夜EVE》开发团队的面对面交流进一步从更高的层次和更深的角度去理解这款游戏。《星战前夜EVE》在欧洲取得了不菲的成绩，但中国的玩家无法接触到它，这不得不说是一种遗憾，现在光通弥补了这个遗憾，我们让更多玩家感受到这种与众不同的文化交流。

大众软件： 在游戏行业中普遍存在开发上和运营上的矛盾，在这方面光通对于CCP的配合是否畅通？对于CCP的支持是否满意？

马晓轶： 在游戏的各个阶段我们都有着密切和高效的配合，为了能确保几个重要的时间点的顺利运营，CCP还特意让核心设计人员入住光通确保内测及公测的顺利进行，对于CCP的专业精神我们还是非常敬佩的，除了特定阶段的配合以外，我们日常还有大量的英文信函来沟通运营中发生的状况，基本上CCP都能在第一时间解决，因此配合上我们绝对没有问题。

大众软件： 目前《星战前夜EVE》收费的价格已对外公布了，66元的月卡在中国来说是比较高的价格，请问为什么会定这个价格作为《星战前夜EVE》的月卡费用？会不会担心玩家反弹？

马晓轶： 其实从整个市场价格来看《星战前夜EVE》的费用并不是最高的，66元的价格也是根据市场和经销商的回馈而制定的，之前也对部分玩家做过调查，从玩家的反映来看，就《星战前夜EVE》的品质这个价格还是可接受的。

大众软件： 我想知道光通对合作伙伴CCP的看法。

马晓轶： 合作伙伴CCP公司历来以"高效""务实"的工作作风见长，同时他们"低调"的市场宣传策略在业内也是很有特点的。除了如去年一样多次创造虚拟世界的PCU新纪录，《星战前夜EVE》最近6个月的用户群又增加了一倍，打破了2006年2月创造的100 000个用户的纪录。《星战前夜EVE》在中国开测第一天，最高同时在线人数居然打破了在欧美几年时间创造的纪录，这着实令人振奋！《星战前夜EVE》的前景如此乐观，也使我们信心倍增。

大众软件： 您对光通今年的发展有什么展望？

马晓轶： 我们目前也在考虑很多优秀的欧美游戏作为代理运营的对象，从而来丰富我们的游戏平台。玩家们也可通过这个平台，找到自己喜欢的不同种类的游戏。

2006 ChinaJoy角色扮演嘉年华北京预选赛开赛

■本刊记者 生铁

2006年7月15日，记者来到北京北展剧场，观摩了ChinaJoy角色扮演嘉年华北京预选赛。ChinaJoy（中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会）由新闻出版总署、国务院信息化工作办公室、中国国际贸易促进委员会、国家版权局联合主办，是世界三大数码娱乐产品展之一。2006 ChinaJoy游戏角色扮演嘉年华是该展会中最为重要的附属项目之一，而北京预选赛又是该活动一个最重要的组成部分。继去年《电漫》COSPLAY公益明星总动员暨2005 ChinaJoy角色扮演嘉年华在海淀剧院成功举办之后，今年，大赛筹备组将比赛场地移师至北展剧场，吸引了超过百家的京、津、冀强势COSPLAY社团参赛。



格斗游戏《真·侍魂》COSPLAY人物悉数登场

记者在北展剧场中看到，几乎90%的座位都已满席。到场观众以14～18岁的青少年为主，这些观众都是购票入场，票价从20元到100元不等，可见COSPLAY文化在青少年中已相当普及。各大COSPLAY社团到舞台上表演的动漫或游戏中的人物和情节，从服装和扮相上已达到了一定水平，但舞台表演经验还有所欠缺，不过当他们扮演著名游戏FF7中的人物出场时，现场的年轻观众还是爆发出一阵尖叫。



业界动态

韩国GSTAR国际游戏展11月开幕

2004年，在韩国文化观光部和信息通讯部主导下，一些中小型网络游戏展整合为GSTAR国际游戏展。GSTAR旨在成为亚洲游戏产业的中心，同时它也进一步推广了网络游戏和手机游戏，网络游戏和手机游戏成为GSTAR的主要特色，其范围几乎涵盖了所有游戏平台。GSTAR 2006目前已做好充分准备，将于2006年11月9日正式开幕。许多游戏厂商已率先报名参展，预定了1000多个展位（预计展厅达到2000个），这些厂商包括NCsoft、Hanbitsoft、Gravity、Webzen、世嘉、科乐美、Nintendo、MS、SCEK、Neowiz等等。

《热血江湖》水上盛典即将举行

由17GAME举办的《热血江湖》周年庆典之“水上盛典”即将在北京动物园海洋馆举行。这又是一场由网络游戏公司举办的大型玩家晚会。由此可见，颇具争议性的网络游戏行业越来越改变人们的认知，从网络走进现实，而社会也不得不从一个全新的角度去看待他们。在水上盛典之前，17GAME通过线上线下举办了一系列丰富多彩的热江周年庆典活动。其中包括“热江博客大赛”，鼓励玩家动笔写下自己在游戏中的精彩故事，与朋友们分享；“热江阳光大使评选”，从玩家中评选出代表热江阳光、乐观、青春形象的使者；“热江对对碰”，把在游戏中并肩战斗的玩家们聚集起来，为他们提供在现实里见面畅谈的机会。同时，也正是通过这些前期的周年庆预热活动，17GAME以评选和抽奖的方式选出了近百名玩家，邀请他们参加最终的“水上盛典”。

丹泽尔·华盛顿可能出演《光晕》电影版



《光晕》系列游戏在全球拥有无数狂热的爱好者，其即将开拍的电影版自然也吸引了不少人的关注。自从彼德·杰克逊抢先获得将《光晕》系列游戏改编成电影的权利后，曾有不少传言说《刀锋战士》和《地狱男孩》等电影的导演吉尔勒莫·德尔·托罗将会执导《光晕》电影，但影片的男主角士官长Master Chief却一直悬而未决。近日，据国外电影专业网站Dark Horizons透露，他们已从可靠渠道获悉，丹泽·华盛顿已与制片人彼德·杰克逊在新西兰会面，且二人已开始就《光晕》影片的拍摄以及合作等相关问题进行了深入交流，丹泽尔·华盛顿可能出演电影版《光晕》中的主角士官长Master Chief。

荷兰一诊所专治网瘾 每天收费约640美元

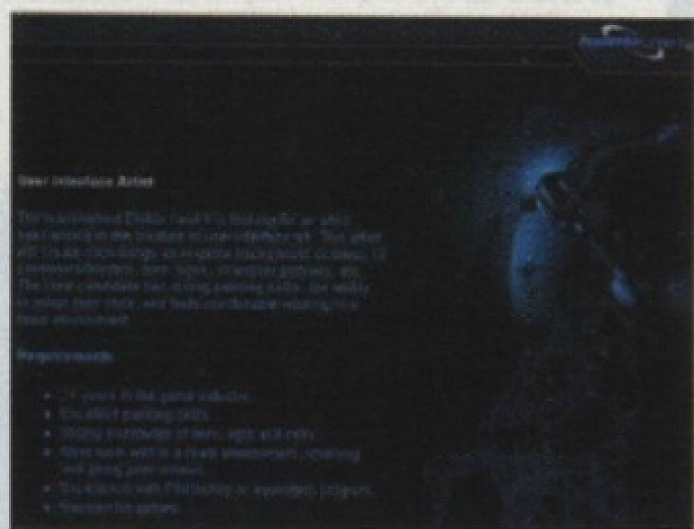
目前世界各地都有一些缺乏自控力的玩家沉迷网络游戏而无法自拔。针对这种情况，荷兰成立的欧洲首家网瘾治疗所为网瘾者尽早摆脱网络游戏带来了福音。这家名为“史密斯与琼斯成瘾会诊”网瘾治疗所，位于阿姆斯特丹一座有500多年历史的古建筑中。网瘾治疗所提供的治疗方案与治疗赌博和酗酒的方法类似，每天收费500欧元（约合640美元）。

《魔兽世界》1.12版 开放世界PvP及跨服战场



暴雪日前公布了《魔兽世界》1.12版的新特性，并公布了数张截图。《魔兽世界》1.12版将提供两个全新的PvP模式——世界PvP以及跨服战场，前者只在希利苏斯以及东瘟疫之地开放，后者则允许来自不同服务器的玩家在3个战场上进行PvP格斗：战歌峡谷、阿拉西盆地、奥特兰克山谷。暴雪同时宣布：将不打算增加新的PvP奖励，不过PvP荣誉等级仍将保留。

《暗黑破坏神III》开始招聘美工



7月14日，暴雪官方《暗黑破坏神III》开发团队开始招聘界面美工，同时这也暗示着该作的开发工作已迈上正轨。招聘美工的具体要求如下：2年以上游戏业经验；出色的绘图技能；格式、光、色知识丰富；团队精神，能够接受、提供观点；熟练掌握Photoshop等软件；热爱游戏。

《地狱之门——伦敦》源代码可能被盗

据国外游戏网站Passthepress报道，该网站从一个“可以值得信赖的内部人员”处得知：黑客侵入了旗舰工作室的网络，盗走了一份网络游戏《地狱之门——伦敦》的源代码，并且正在寻找买家。《地狱之门——伦敦》的中国运营商九城表示此消息并没有得到证实。《地狱之门——伦敦》制作人Bill Roper随后发表的声明中称：“我们听到了一些谣言，显然这触及了我们的根本利益，而且我们也正在内部展开确认调查，但是我无法提供更多的确切消息来证实现在互联网上的那些传闻，仅此而已。”从声明看，Bill Roper并没有明确否认游戏源代码被盗，如果源代码真的被盗，无疑将对旗舰工作室和九城造成很大的影响。

雅达利变卖家产 育碧收购《横冲直撞》系列

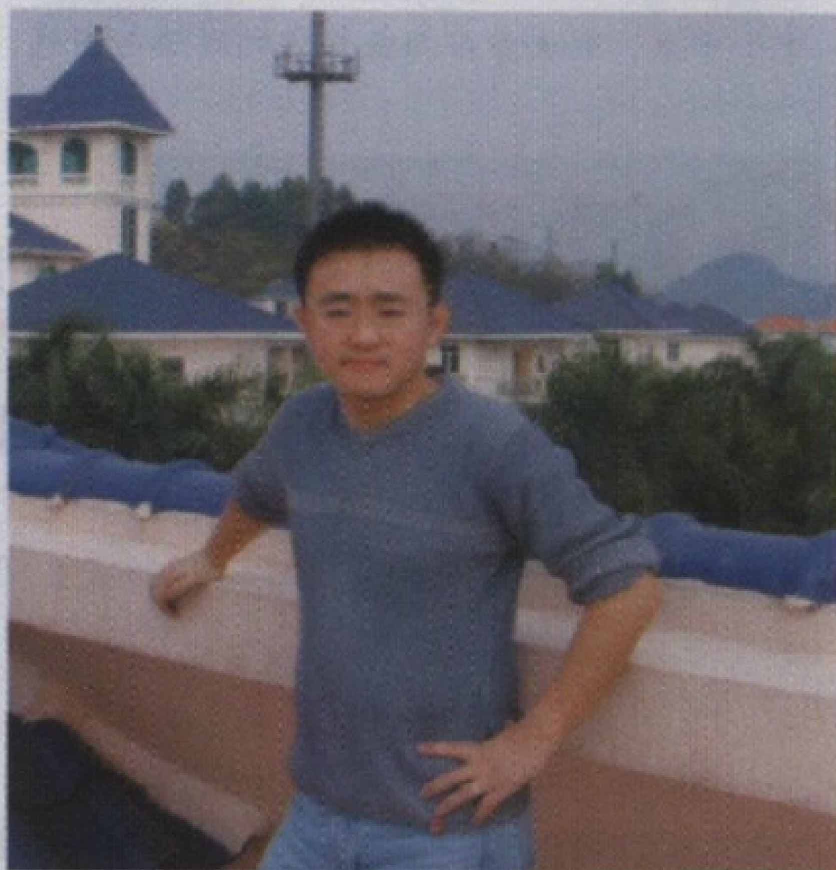
运营状况一直不佳的美国雅达利（Atari）公司近日不得不再次变卖旗下系列游戏作品，根据官方发言人的确认，公司已与育碧公司达成了协议，以1900万欧元（约2400万美元）的价格将《横冲直撞》系列的发行和开发权卖给了育碧公司。与《横冲直撞》系列一同被卖给育碧公司的还有该游戏的开发公司：英国Reflections Interactive。尽管这并不是完全意义上的收购，但大部分该公司的员工都将成为育碧的雇员。据悉，协议签署后3个月内，雅达利依然将持有Driver系列游戏的所有权，除了该系列的最新作《横冲直撞——平行线》以外，雅达利将拥有这款游戏的相关权利直到2006年底。雅达利公司首席执行官Bruno Bonnell表示，之所以要卖掉Driver系列，是因为公司要“把主要精力都集中投入到几个重要作品的经营上。”而对这次成功的收购，育碧公司则是喜出望外，育碧首席执行官Yves Guillemot表示：“能够在我们的游戏品牌中增加如此有声望的系列，同时也使得我们有机会涉足竞速类游戏的开发，育碧对此感到十分兴奋。”



腾讯代理R2beat 《QQ音速》再度出击

■本刊记者 生铁

音乐竞速网络游戏《QQ音速》在北京宣布于7月6日进入公测。该游戏原名R2beat，由韩国游戏公司SEED9开发，腾讯公司将此款游戏引入国内后，不仅将其界面、文字完全本土化，还增加了大量中文流行歌曲，并设计了全新的赛道。经过近半年的内测，《QQ音速》调整和追加了新的流行元素，终于进入了公测阶段。腾讯公司今年以来在网络游戏运营领域的姿态相当高，他们为什么要代理这款游戏呢？记者带着问题采访了《QQ音速》产品总监陈宇。



《QQ音速》产品总监陈宇

大众软件：腾讯为什么看中并代理R2beat这样一款滚轴运动/音乐游戏，它与QQ的玩家用户有哪些契合点？

陈宇：Q版风格的游戏是目前ACG领域最受玩家喜欢的类型，R2beat精美的画面及角色造型也体现了音乐、竞速这两大时尚元素的特点，并且轮滑极限运动目前也越来越流行，腾讯选择R2beat是符合目前的潮流趋势的；Q版、音乐、竞速、酷炫道具、情侣模式等时尚题材，在QQ用户的行为习惯分析中也是非常广泛和一致的。

大众软件：关于这款产品代理的过程可以简单了解一下么？

陈宇：R2beat在韩国是由韩国最大的休闲游戏运营商Neowiz首先运营的，受到了热烈的反响。腾讯经历了半年左右的挑选和谈判，并考虑了引入中国特色和腾讯元素的可行性，广泛征名后确定中国运营的产品名称《QQ音速》。

大众软件：产品引进中国后，在技术方面是否存在问题？

陈宇：首先是保证玩家利益的反外挂技术，由腾讯的反外挂团队协同开发，并做好了与外挂制作组织长期奋战的准备；支付系统，将采用腾讯Q币、Q点作为统一的支付货币；除以上保障用户利益的运营技术以外，腾讯与合作伙伴还联合进行了大量中韩两国流行音乐以及丰富的道具和赛道的开发工作，让玩家能在游戏中体验到最多最流行的时尚音乐玩法。

大众软件：如何在游戏中加入中国的元素，使中国的玩家更有代入感？

陈宇：最为重要的是大量的中文流行音乐，通过与EMI等知名唱片公司合作，例如内测期间Jolin的《舞娘》版本，就受到了玩家非常热情的欢迎，可以透露的是目前正在制作根据中国著名民乐改编的歌曲，让中国玩家有更多的“中国风”体验；同时加入了独具中国特色的服装；以及最具有中国特色的熊猫赛道，都受到了玩家的追捧。

快乐学习，健康成长
首款互动教育网络平台登场

■本刊记者 龙猫

2006年7月12日，被称为我国首款寓教于乐型互动教育网络平台的《K12play快乐教育世界》在北京师范大学召开了产品发布会。该平台由三辰卡通集团、K12教育网等单位联合投资，北京师范大学等科研院所众多教育技术专家共同指导，经大批中小学特、高级教师和游戏开发人才以国家十五教育科学规划重点科研课题为依托开发。北京娱教网络科技董事长王相东主持了会议，中国教育学会中小学信息技术教育专业委员会常务副理事长王本中，中国软件行业协会游戏软件分会常务副会长刘金华，民盟中央教育委员会副主任、北京师范大学教授沈绮云等专家学者出席了本次发布活动，并就“绿色上网，快乐学习，健康成长”为主题进行了热烈的讨论。


《K12PLAY快乐教育世界》同时提供了校园网版和教育城域网版供学校和城域网选择安装，使学生可更方便地使用K12PLAY快乐教育世界

据介绍，随着我国互联网的快速发展和家庭宽带的迅速普及，以及我国中小学信息技术课程的普遍开设，我国中小学生中能够使用互联网的人数越来越多。根据有关调查结果显示，中小学生的网上需求排名第一位是娱乐交流、第二位是网上学习材料、第三位是青春/心理咨询服务。而目前互联网、教育城域网、校园网中为教师提供的教育教学资源和内容服务非常丰富，而为中小学生提供的服务内容却少之又少。在现阶段，将中小学的学科学习、百科知识、生活常识、智力开发等与游戏相结合，以教育为目的、以游戏为手段，为中小学生提供一个绿色的网络空间，《K12play快乐教育世界》基于这一背景应运而生。

《K12play快乐教育世界》内含百科知识馆、学科练习馆、休闲益智馆、比赛竞技馆、经营交流馆五个功能馆，数十个教育益智游戏模式。其中百科知识馆聘请有关专家设计了中小学学生成长必备的生活常识、心理健康、生存能力等题目，把很多喜闻乐见的电视节目如我猜、开心辞典、小强填字、联合对抗等网络游戏化，在游戏中开拓学生的视野，扩展学生的知识面；学科练习馆提供30万道大容量各学科题库，涵盖小学到高中的所有知识点。通过模拟判卷、单人和多人竞答等多种游戏化学习方式提高学生学习能力；休闲益智馆通过多种健康、不上瘾、不疲劳的益智游戏模式，如考眼力、翻纸牌等来培养学生的观察能力、记忆能力、判断能力、想象能力和逻辑思维能力；比赛竞技馆经常性地举办班级、学校、地区或团队之间进行的特定知识和主题的选拔与淘汰赛，培养学生之间的协作意识和团队精神；经营交流馆会定期聘请教育心理专家、优秀教师在线帮助中小学生，解决学习与成长中的烦恼与困惑，并提供完善的虚拟银行、商场及市场交易系统，培养学生的经济意识和理财能力。P


电子竞技

WCG2006“三星电子杯”中国区总决赛公告

经过3个月的战火硝烟，“三星电子杯”WCG2006中国区各地分赛区已经全部落下帷幕。进军总决赛的名单已经确定。而万众瞩目的总决赛，将在8月的北京开战。具体时间、地点和奖金如下：

时间：2006年8月4日至6日

地点：中国人民大学世纪馆

WCG WORLD CYBER GAMES　中国区总决赛奖金：　SAMSUNG

	CS	魔兽	FIFA	星际	街头篮球
冠军	10000×5+奖品	30000 +奖品	30000 +奖品	30000 +奖品	10000 +奖品
亚军	8000×5+奖品	20000 +奖品	20000 +奖品	20000 +奖品	5000 +奖品
季军	5000×5+奖品	10000 +奖品	10000 +奖品	10000 +奖品	2500 +奖品

KODE5重金悬赏全球游戏高手

由富士康、海盗船内存和Razer全球赞助的“KODE5全球游戏革命”活动正在全球20多个国家和地区进行。KODE5正式公布了16个国家和地区的优胜者所参加的全球总决赛的奖金和奖项设置，选手们将最终为争夺超过16万美元的奖金和奖品而进行激烈的较量。预计全球将有超过10万名选手参加在各个国家和地区举办的KODE5比赛。KODE5总执行长Lester Lau表示：“KODE5很高兴向大家公布全球的巨额奖项设置，尤其感谢富士康、海盗船和Razer的大力支持，正是因为他们不遗余力地支持电子竞技的发展，KODE5才能更好地提供给玩家们一个世界范围内的电子竞技舞台。”


产品信息

《江湖Online》周年庆发放2.0版内测号

为庆祝《江湖Online》与玩家见面一周年并迎接新的《江湖Online》2.0版面世，7月8日，北京八八信息在北京的一家酒吧举行了一场特别的周年庆祝活动。会上八八信息首席运营官李剑为到场的媒体和玩家们介绍了公司的现状和发展目标，产品经理叶伟建则介绍了《江湖Online》2.0版即将更新的内容。在场玩家对此表现出了浓厚的兴趣，并询问了很多相关的问题。此外，八八信息在现场还发放了第一批《江湖Online》2.0版的内测激活码。



《机战》将于8月开始公测

天晴数码科幻类机甲战争网游《机战》预计将于8月进行公测。虽然这款游戏在开发阶段一直备受关注和期待，但天晴数码在宣传方面一直很低调，公测临近，游戏的一些细节才正式对外公布。游戏的主要特点在于"机体智能组装"功能。玩家在游戏中将成为一名机师，在游戏中可随意拆卸、重组各类引擎、推进器、光子剑等设计精良的配件，来实现机体升级及属性的持续改进。

《使命召唤4》回归PC



近日《使命召唤》系列的开发商Infinity Ward表示：将对应PC平台的《使命召唤4》已在开发之中。Infinity Ward并没有明确表示《使命召唤4》的游戏背景，同时否认了《使命召唤2》资料片的开发消息。不过Infinity Ward很委婉地告诉玩家："没有排除其他游戏工作室仍然会有接手的可能性。"

《无限乾坤》大幅更新临安城

在免费手机网游《无限乾坤》中，临安是玩家离开新手村后到达的第一个城市。为了让新手玩家能更快更好地了解游戏，也为了丰富临安城的内容，《无限乾坤》近期对临安城进行了大幅度的重新规划。改变了地图的面貌和玩家的出生地点，添加了新的帮助信息，加入了丐帮、少林拜师及初级门派职业任务，修改了城市公共任务，设计了新的练级区域等。这一系列的更新与完善，使新临安在布局上更趋合理，更好地优化了整个游戏的系统。目前除登录《无限乾坤》官网和通过移动百宝箱网游频道获得游戏外，移动用户还可发送"WXQK"（大小写均可）到8808519免费获得下载地址。

贾翔涛签约天纵网络代言《飚车》

近日，新人歌手贾翔涛在北京王府井大饭店为自己首张个人专辑《萧峰》召开了新闻发布会，并宣布正式与天纵网络签约，代言大型赛车网游《飚车》。会上，天纵网络副总裁何辉将水晶证书交给贾翔涛，宣布贾翔涛正式成为《飚车》的代言人。贾翔涛是北京时尚传承旗下主推的一位创作型歌手，其原创歌曲《飚车》被上海天纵网络选为游戏主题曲，双方将对贾翔涛与《飚车》这款游戏产品携手进行推广。主要包括《飚车》游戏中的背景音乐将加入多首贾翔涛专辑中的歌曲，并放入最新客户端之中，同时也会策划多项活动在游戏中宣传贾翔涛。

《龙虎门Online》7月25日正式内测

由香港知名漫画家黄玉郎作品《龙虎门》改编制作的卡牌类即时对战网络游戏《龙虎门Online》已经进入紧张的测试阶段，7月25日《龙虎门Online》正式开始内测。《龙虎门Online》在游戏中采用了漫画《龙虎门》中的人物及场景，同时还引用了电影《龙虎门》中的部分音乐，并结合"万智牌"游戏特征，玩家将通过摸奖式抽牌自选主角。其多样的牌类组合以及华丽的攻击技能吸引了众多《龙虎门》的漫画迷、影迷以及卡牌类游戏迷的关注。



三年 火石软件《水浒Q传》花落金山

■本刊记者 冰河



金山总裁雷军、副总裁王峰、火石软件总裁吴锡桑携手掀开新一页

2006年7月11日，一向以自主研发网络游戏著称的金山软件在北京宣布获得Q版网络游戏《水浒Q传》的代理运营权。该游戏由原来属于光通公司旗下的火石软件耗时三年制作。在公布代理运营权花落谁家之前，火石软件刚刚声明回购股权脱离光通独立发展，《水浒Q传》也风传被网易、盛大、金山三家企业争夺。由于网易起家作品《大话西游》的前身即是火石领军人吴锡桑制作的《天夏》，而盛大强大的实力和资金背景也不可小视，这使得金山最终在竞争中胜出颇让人有些意外。

也许读者还会记得2003年5月间本刊记者曾经亲赴广州，对当时刚刚成立不久的火石软件进行过一次专访。当时就曾经看到了正在开发中的《水浒Q传》。三年之后，已经公开呈现在玩家眼前的游戏与当初相比已发生了巨大的变化。虽然休闲的风格依然没有变，但游戏模式、操作界面、情节设置等方面都已焕然一新。而火石软件与曾经的东家光通之间同样也经历了不少波折。三年磨一剑的火石在脱离了光通独立发展之后，接受了来自于3721创始人、原雅虎中国总裁、现天使基金投资人周鸿祎的1000万美元投资，可以说走上了一条看似光明却充满更多挑战的路途。对于脱离光通的举动，吴锡桑给本刊记者的解释是由于光通方面对于自主研发作品的思路和策略都不坚决，使得产品的研发多了不少不必要的麻烦。特别是在光通剧变之后，新领导层对于游戏开发方面的理念与火石分歧越来越大。所以在权衡利弊之后火石软件领导层选择了回购股份再立门户。至于3家争购的内幕，吴锡桑并没有否认与这些企业都有联络，不过网易自身已经拥有非常强大的开发团队，《梦幻西游》也已经是卡通休闲风格网游中的老大，因此合作的意图并不坚决，倒是对火石团队的开发人员很有兴趣……盛大虽然是目前国内网游业界实力最强劲的企业之一，但在进行实质接触之后，却迟迟对于游戏本身不给出任何评价，对于合作谈判日程也没有明确安排。只有金山在洽谈之后的1个月内就做了大量实质性工作，为合作扫清了诸多障碍。因此尽管金山给出的签约合作费用不是最高的，但感于金山的效率和诚意，同时考虑到金山在"剑网"系列游戏上的优秀运营业绩，最终火石选择了金山作为下一阶段的合作伙伴。这也是金山继《石器时代》和《仙侣奇缘2》之后开展运营的第三款卡通休闲风格游戏作品，显示了金山对于此类型游戏未来市场潜力的巨大期待。

金山高级副总裁王峰表示："Q版网游将和武侠类网游一样，成为金山网游方面利润来源的重要组成部分。而《水浒Q传》将是其中的中坚力量。"

对于脱离光通和接受天使基金1000万美元投资的内幕，本刊记者还提出了更多问题。但吴锡桑表示由于合同保密条款的限制，他尚无法对此发表太多言论。不过相信在《水浒Q传》走入正轨之后，他就能摆脱限制，给出读者想知道的答案。

“火域凤凰”我国首个网络女子公会小记

■本刊记者 心鹰



“火域凤凰女子公会”是一个“游戏MM”大联盟，因为游戏而组建。会员虽然都是女性，可是在网络游戏这个被列为“男人圣地，女人禁地”的世界里，她们靠着坚持、靠着信念，一步步地留下了属于女性独有的足迹。另据了解，这是我国第一个在网络上成立的为女性玩家“维权”的女子公会。

“火域凤凰女子公会”在2003年年初已经有了雏形，而正式组建是在2003年8月，并建立了自己的BBS。当时网络游戏A3比较盛行，其中也不乏女性玩家。可是女性玩家在网络游戏里独自一人，经常受到男性玩家的欺负。于是，一些女性玩家商量着建立了一个行会，就是现在的“火域凤凰女子公会”。第一个公会会长叫凤凰Cat，她定下规矩——只接纳女性玩家入会，为她们营造一个温馨的家。如果有会员落单受欺负，众多接到消息的女性玩家会立即赶到那里帮忙。在游戏里，人数占优的女玩家们往往会把对方打跑。到后来，别人看见“火域凤凰”行会的会员，都不敢轻易欺负了。



“火域凤凰女子公会”成员聚会合影

“火域凤凰”很快打出一片天地。很多公会纷纷慕名与“火域凤凰”结为盟友，这吸引来了大量玩家，包括男性玩家。一些男性玩家甚至假扮女性想混进公会。为了杜绝此事，“火域凤凰”制定了严格的审核程序。据公会会员介绍，新加入者必须在网站上填写申请，然后接受三次考试。考试期间须准备视频和语音，并进行语音聊天，以便确认对方是女性玩家，且每一个加入者都会由会长亲自审查。经过这一系列考查后，加入者才能成为实习会员。还需经过一段时间的考验期，才能成为正式会员。正是因为这样，所以会员的增长速度非常慢，目前也不过160多人。



2006年度火域凤凰公会代言人——凤凰喵儿

人数虽少，但这群女玩家遍及A3、《魔兽世界》《天堂2》《墨香》《大唐风云》《完美世界》等网络游戏。公会里的成员来自全国各地，甚至远及海外。目前的会长是大家投票选出来的，网名叫凤凰砂砾，是上海人。凤凰砂砾告诉记者，火域凤凰公会当初只是一个女子骑士团，最初的想法很简单，就是能在游戏里相互有个照顾。后来随着涉足的游戏越来越广、会员越来越多，公会追求的东西也在一点点改变：从开始的在一起玩到为所有女性玩家搭建一个交流平台。火域凤凰3年的发展中，历经了中国网络游戏的几个重要时期。2004年秋，通过和《墨香》官方的协议合作，火域凤凰成为《墨香》的女性代言公会，这让更多的人知道了火域凤凰。2005年春，凤凰进入《魔兽世界》，在基尔罗格服务器中，以凤凰MM们为核心的逆风飞扬公会是部落方第一个成立的公会，成员多达283人，凤凰MM们开号参与游戏的人数多达45人，这也成为火域凤凰成长历程中的一个里程碑。

火域凤凰公会目前正在迅速发展着，她们的公会有自己的Logo、有形象代言人甚至出了电子杂志。她们正在开始招收自己的记者团、开始参加网络游戏公司组织的各种活动、开始涉足游戏比赛，这一切似乎都预示着一种商业化的雏形……我们也将一直关注这个充满魅力的的“网游特殊群体”。P



《凤凰电子杂志》创刊号



战争领导人——国家冲突
War Leaders: Clash of Nations

■北京 黑石头

类　　型：	即时策略
制　　作：	CDV
发　　行：	Enigma Software
上市日期：	2007年
推 荐 度：	★★★★

与之前推出的二战游戏将大部分放在表现战争场面上不同，《战争领导人》将让玩家在以二次世界大战为背景的舞台上扮演各国的领导人。玩家并非冲锋陷阵的将领，而是罗斯福、邱吉尔和斯大林等国家领袖。因此，他们的任务是通过外交关系、战略思想指导和经济决策等手段来影响战局，从而最终赢得战争。

尽管目前市场上二战题材的游戏已多到了泛滥成灾的地步，但《战争领导人》依然是一部独树一帜的作品，因为在这之前很少有将扮演领袖当作主题的游戏。在本作中，玩家可以选择包括英国、法国、美国等在内的7个国家。作为所选择国家的领导人，玩家必须管理所有可能影响战争的方方面面，包括经济、科技开发、军事行动以及反间谍活动等。此外，玩家还需要进行外交活动，因为在游戏内除了7个可供玩家选择的国家外，还有近20个属于不同阵营的参战国和中立国。玩家必须仔细考虑自己的外交举动，从这些国家中寻找盟友，并尽力分化削弱敌对阵营。

作为一款二战游戏，其中最激动人心的部分仍然是战争。当玩家作出了发动军事行动的决定后，游戏就将进入战术层面。本作的战术部分与许多即时策略类游戏类似，不过托游戏设计概念的福，玩家避免了二战类即时策略部分中为人诟病的“资源采集、部队生产、发动进攻”的模式。玩家在战略模式下作出的决定，不但会影响实际出现在即时策略部分中的己方部队规模，还会影响到敌方军队的士气和行动方式。

由于本作采用了最新的Shade 3.0及HDR等技术，游戏在即时策略部分的光影效果十分惊人。游戏中的装甲部队单位表面可以看到刮痕和弹坑，而步兵单位也可以清楚地看到他们的全身装备。更重要的是，由于游戏中的大部分建筑同样也是3D渲染的物体，战场上进行的各种战术行为同样会对它们产生影响。换句话说，一个成为两军冲突焦点的小镇会逐渐在炮火中变为废墟，而玩家如果仔细观察的话，甚至可以看到一座房屋是如何被一枚枚炮弹击中，并逐渐倾颓而最终化为废墟的。画面效果极大增强了游戏的表现力。

作为老牌二战类游戏发行公司，CDV的经验使本作避免了许多同类题材游戏可能犯的错误，同时也吸收了之前的许多二战游戏结合战略与即时策略部分所获得的经验。我们有理由相信，本作将有机会成为CDV的另一部成功二战题材游戏。


地毯式轰炸


从近处观察可以发现房屋和士兵的模型都十分精细


钢铁洪流，坦克军团


战斗结束后的法国小镇


近距离观察一名士兵，甚至能看到背包后挂的水壶

类　　型：动作
制　　作：Metropolis Soft
发　　行：Playlogic
上市日期：2006年第四季度
推 荐 度：★★★★☆

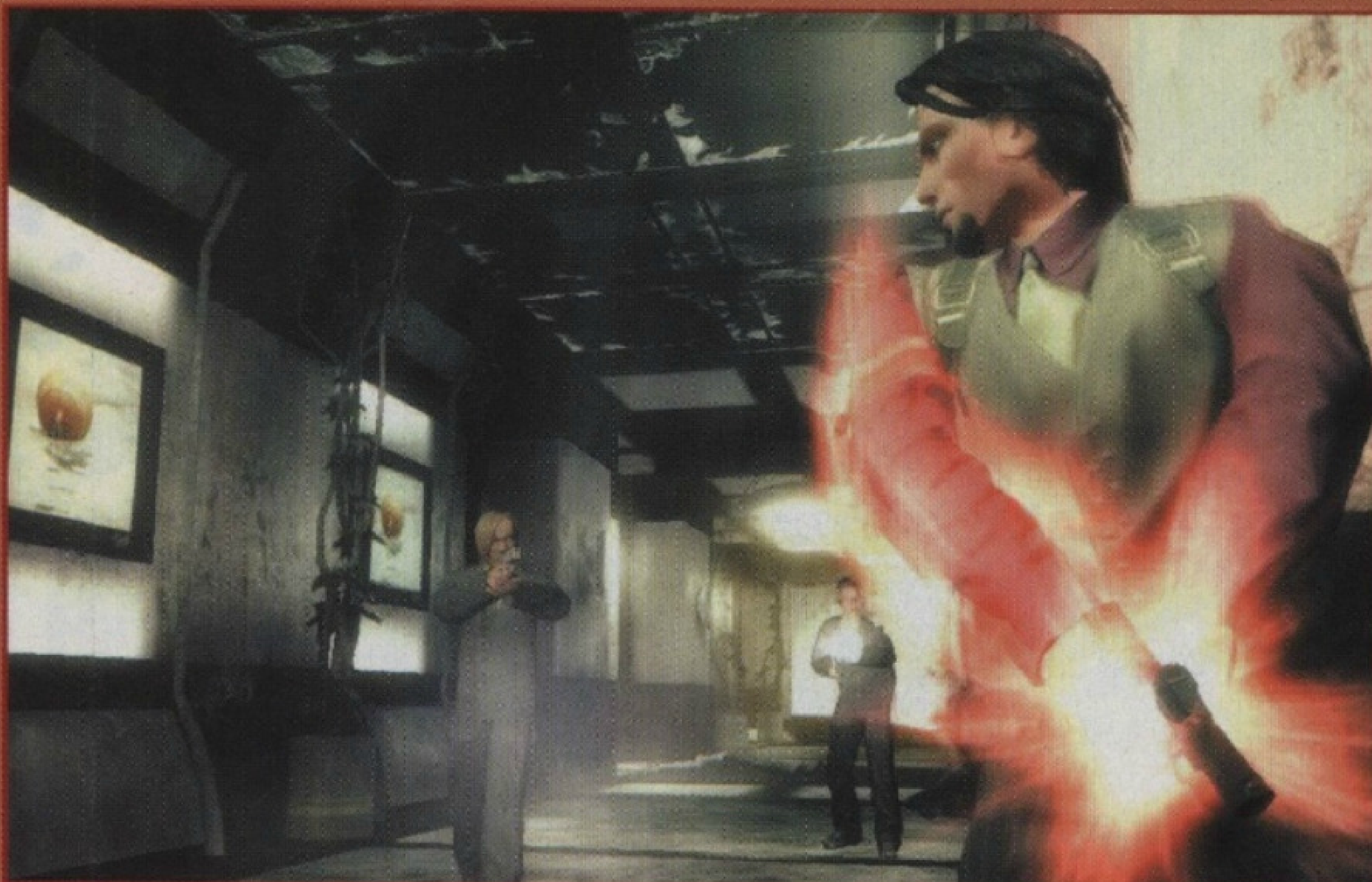

这种固定火力点在游戏中出现的频率非常高，看来迂回到侧翼攻击才是有效的解决办法


游戏支持物理加速卡，拥有顶尖的支持物理加速显卡的玩家会获得更为逼真的爆炸和碎片效果


利用墙壁的探头射击会成为主要的室内战模式


游戏提供了第三人称以及第一人称视角


处于劣势战斗位置的主角，只要配合传送魔法，也可瞬间转移到敌人背后



魔鬼代言人 Infernal

■江苏 防弹手柄

魔神大战

这款游戏原名为《恶魔——罪恶执照》（Diabolique：License to Sin），最近更名为《魔鬼代言人》。正如游戏的新名称所言，玩家扮演的是魔鬼在人类世界的代言人Dark Eaville。游戏的故事和创意来自波兰奇幻文学作家佩泽梅克（Przemek），作为一个科幻和动作电影的爱好者，他为游戏设计的故事背景也是独一无二的。

在人类诞生之前，魔界和神界的冲突就已经开始，但这两种处于正负两极的力量始终无法也不可能吃掉另一方，双方开始偃旗息鼓，寻求共生的平衡。而在人类主宰地球以后，人类信仰的复杂性再一次打破了这种平衡，人们开始崇拜不同的偶像，争相将自己的灵魂交给魔鬼或者神。信仰神的人称自己为圣徒，而崇拜魔鬼的人则被圣徒视为邪恶的异教徒。神魔两方开始利用人类心灵上脆弱的归属感，疯狂占据人的灵魂，在人类世界培养自己的代理人，进行新的战争。我们的主角Dark Eaville就是一个魔界培养出来的精英级特工，本质上是一个拥有恶魔能力的人类。他在人类世界中的名字叫做Ryan Lennox，是一家保险公司的经纪人。随着新千年的到来，行星排出了特殊的连珠队列，使得古老的预言应验。人类世界陷入了大人物们无法控制的混乱状态，神界一千年来始终在等待着这个机会，而魔界则对这个预言一无所知。结果，神界以天使和圣徒组成大军迅速地除掉了魔界在人类世界培植的代理人，但他们遗漏了一个人，就是魔界的首席特工Dark Eaville。神界并非如同其外包装的圣洁那样代表着正义，他们的目的是收集人类的灵魂来壮大神界的实


手持火焰喷射器的敌人，你能看出他究竟是人类还是大天使？

力，然而一旦正负力量的平衡被打破，人、魔、神组成的世界就会陷入不稳定的状态。如何使得正负力量之间变得平衡，避免世界被神界无限膨胀的力量摧毁，这个重任就落在了Dark Eaville的肩头。

魔人能力

游戏采用了类似《生化危机4》的第三人称视角，贴枪探头瞄准和射击成为主要的作战方式。常规状态下的主角Ryan Lennox除了有吸收魂魄的能力外，就是一个普通人。他的搏斗技能是常规的拳击和脚踢，武器则包括了动作游戏中司空见惯的手枪、手榴弹和自动步枪，外加一堆间谍设备，但游戏并不打算做成一个靠间谍设备吃遍天下的类《分裂细胞》游戏。游戏主创Pawel Miechowski表示，游戏会始终维持高速的节奏。以上特征并不能构成游戏的卖点，当主角化身为魔界代言人Dark Eaville以后，一切都将改变。

吸收魂魄累计达到规定数量后就可以发动魔人状态，主角的技能、招式和动作频率都会发生极大的变化。比如常人状态下最简单的组合拳，在魔人状态下可以变成快速按键造成雨点般的“无影手”，也可以发出蓄力重击；普通的跳跃动作在魔人状态下可以追加为二段跳；而加速跑则会演变为迅疾而夸张的Dash技。所有的武器在功能上会对应两种人物状态：夜视仪的常规作用大家都很了解，发动魔人属性后，除了可应对夜战，还增加了从敌群中识别混杂其中的神界天使的特殊功能；刀剑类兵器恶魔化后在外型和功能上也会发生变化，一把普通的武士刀可以变成喷涌地狱之火的魔刃；火器的魔化效果则更为匪夷所思，如手枪就会附加蓄力攻击的操作方式，常规状态下射出的一发小口径子弹会演变为一枚巨大的火球。

常规状态下利用肉搏兵器和长短火器可以形成丰富的连击，设计师Pawel Miechowski表示，游戏中刀剑一类的冷兵器会拥有较大的威力，贴身战中会对敌兵造成一击必杀的恐怖杀伤效果。火器更多的是起到牵制和压制敌人的作用，合理切换冷兵器和火器的使用才是维系游戏所标榜的“高节奏战斗”的法宝。对应游戏的“Devil Combo”系统，恶魔状态和常人状态的切换会更为自然，因为敌兵中混杂着大量人型的神界兵种，需要用物理和魔化攻击才可瓦解。一个普通的盾牌兵可以用物理的方法解决，而如果他是天使变过来的，玩家必须先用物理攻击打坏他的防御，然后再切换到魔化状态追加攻击，形成Devil Combo。此外，一些特殊技能也需要两个状态的切换才能发动。

场景与动作的双合一

作为动作电影爱好者，故事和关卡设计佩泽梅克对“007系列”推崇备至，尤其是系列电影中丰富的场景元素——当然，《魔鬼代言人》中不会跟着把场景搬运到月球上去。游戏的开始发生在一家餐馆内，然后就是007电影中司空见惯的豪华跑车追逐战，接着会将战斗带到加利福尼亚的阳光沙滩、阴森恐怖的中世纪古堡和阿尔卑斯山村的冰天雪地中。除了场景的跳跃外，场景和游戏方式的结合也会带来全新的游戏体验。在今年E3上展出的一个发生在飞机上的关卡中，尽管主角装备了重火器，但面对大量的人类敌人，只能用徒手搏斗的方式进行战斗，以免造成机毁人亡。此外，这个场景中对魔法的使用也有限制，传送魔法如果使用不当，会把主角直接传送到飞机外摔下去。

敌人的AI向来在动作游戏中起着至关重要的作用。根据制作小组介绍，游戏会加入名为“环境分析”的AI系统。具体来说，敌人会根据环境来布署和协调进攻时的策略。即便是单个敌人，他也会根据手上的武器来选定进攻的方法。如果此时敌人装备了短程自动火器而主角使用的是远程单发火器，那么敌人就不会冒然进攻，而会像CS中的Camper那样隐藏起来，等待玩家接近后再发动突然袭击；如果敌人的数量较多，那么由于武器射程不够他们便会利用玩家火器射速的劣势而蜂拥而上。如将上述的双方武器交换一下，手持远程火器的敌人就会注意保护自己，尽可能和玩家保持一定的交战距离，避免贴身肉搏的情况发生。每个区域中的敌人如果拥有神界大天使的指挥，其战斗的配合会更为协调。所以如何迅速发现并且干掉这些和常人看来无异的神界大天使，将是考验玩家的一个难题。魔人状态下所消耗的Mana依靠消灭人类敌人后留下的魂魄维系，消灭神界单位后，除了可获得大量的魂魄外，还会得到灵魂碎片；连续消灭同一神界兵种的5名敌人后就可获得完整的灵魂石，从而具备该兵种的全部特殊技能。

场景的设计涵盖了地狱、人间和天堂3个部分。由于游戏的独特世界观，地狱并不是燃烧熊熊烈火的死亡鬼域。游戏的世界观中，神和魔都是腐蚀人心获得灵魂的贪婪族群，神界靠自己头上编制出的圣洁光环，而魔鬼则靠奢华的生活方式来笼络人类的脆弱心灵。游戏中的地狱没有死亡的腐朽气息和残酷煎熬的刑具，取而代之的是豪华的酒吧、美艳的女郎、昂贵的轿车、美轮美奂的时装……人类世界倒是一个充斥衰败和颓废的地方。随着游戏的进程，玩家将转战三大世界，为了重新获得光明与黑暗力量的平衡而战。P



从这幅截图上看，游戏对HDR的支持非常好

类　型：即时战略
制　作：HD Interactive
发　行：VU Games
上市日期：2006年第四季度
推 荐 度：★★★★



联合特遣部队 Joint Task Force

■北京 迷路狗狗

在制作者的不断努力与创新下，即时战略游戏正逐渐摆脱传统的资源采集、建筑建造与战争扩张等要素的桎梏，形式表现慢慢由繁琐往简单方向发展。例如，前不久火爆一时的《星球大战——帝国战火》《战争行为——严重叛国》等作品，都不约而同地放弃了资源采集与基地建造内容，将游戏重点聚焦在惨烈壮观同时又充满变数的沙场战斗中。这样的环境下，精明的游戏厂商自然不会放弃趁热打铁的机会。因此，又一款着眼于现代战争的同类型游戏作品《联合特遣部队》，将悄然出现在年末上市游戏的榜单之中。

先进的武器装备，包括现代化的装甲车辆以及造价不菲的军用战机，无疑是当今军事爱好者关注最多的热门话题。作为一款以现代战争为主题的游戏作品，本作的制作组HD Interactive自然也将开发重点放到上述内容上。正如代理商VU Games的首席运营官菲利普·奥尼尔所说："本作将吸引全世界游戏爱好者的目光，让他们可以亲身指挥当今最出色的反恐联合特遣部队穿梭于中东、南美、巴尔干半岛等危机四伏的战区，粉碎那些企图破坏世界和平的恐怖分子的阴谋。"



坍塌的房屋、炫目的爆炸、滚滚的浓烟



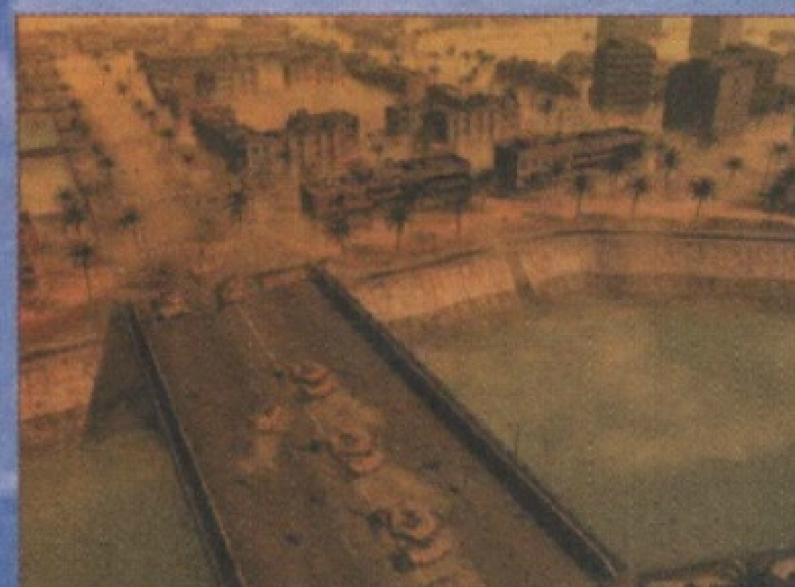
前方弥漫的硝烟中正在进行惨烈的战斗



武装直升机掠过村庄前往战场支援



在直升机的支援下，悍马轻松搞定敌方坦克



联合特遣部队正前往沙尘笼罩的城市

如今，即时战略游戏越来越注重图形图像与光影效果的表现。HD Interactive在这方面自然也不敢有丝毫怠慢，在总结以前制作《银河创世纪——木星事件》等游戏经验的基础上，力图为玩家再现一个同现实一般无二的游戏世界。画面上，本作将细腻的场景贴图与各种光影特效完美融合于一体，让人感到赏心悦目。允许玩家任意旋转及拉近推远视角，可让每一名士兵的细节都一览无余地展现在人们面前。诸如直升飞机内建模完全不同的两位飞行员，车辆排气孔排出的尾



人们熟悉的阿帕奇武装直升机也将登场


双方坦克在狭窄的街道上交锋了


车辆爆炸时的声色光影效果令人震撼


阿拉伯色彩浓郁的集市上人影依稀可见

气以及坦克炮管射击时的后坐力表现，细微之处尽显制作小组一丝不苟的工作作风。

与以往即时战略游戏最大的区别在于，本作将使用强大的物理引擎来赋予战场中每一个景物、每一幢建筑更真实的互动体验，让玩家领略丰富战术变化带来的无穷乐趣。游戏里各种建筑受到炮火洗礼或剧烈震动后都会出现不同程度的毁坏，轻则玻璃粉碎、墙壁出现裂痕，重则伴随着浓浓的烟雾完全塌陷。此外，游戏里玩家还能操作部队借助天然掩体来躲避敌人的攻击。街头的沙袋、废弃在路旁的车辆都能起到抵御子弹的作用，炮弹爆炸时的强烈冲击波，还能将附近的士兵、车辆掀翻。

本作包含了实时的动态天气与环境系统。游戏中玩家能看到昼夜变化，同时，在不同季节里还会出现雷雨、大雪、沙尘暴等天气。更重要的是，这些气候因素并不光是为了炫耀游戏华丽的图像效果而存在，它对战局的变化以及作战部署的影响也同样意义重大。例如，漆黑的夜晚适合对敌军实施偷袭；雪地行军时，部队的移动速度将受到很大制约。

《联合特遣部队》的单人战役模式采用了当今RTS游戏流行的战略地图概念，玩家可以在庞大的世界地图中选择热点区域作为下一步行动目标。随着游戏的不断深入，JTF部队可渗入的地域也随之不断增加。如同现实世界一样，游戏里每个地区的场景风格都截然不同，让人们可以亲身领略充满异域色彩的迷人风景。在游戏五大战役20多个关卡中，玩家将转战于黄沙弥漫的城市废墟、皑皑白雪覆盖下的冰原，甚至是荒漠里充满热带气息的绿洲之中。

这款游戏并不像传统RTS作品那样，通过资源采集获取源源不断的资金以生产各种作战部队。玩家必须依靠完成各种艰巨任务来赢得全世界人民的支持，从而得到所需的金钱回报。游戏中，每个关卡都明确分出主线与支线任务，玩家需要注意的是平民伤亡情况会同任务评价系统直接挂钩。如果执行任务过程中无辜平民死伤过多的话，在其后的任务里，上级划拨的作战经费将越来越少。每关结束后，玩家可使用得来的金钱治疗伤员、升级武器装备以及购买更先进的装甲坦克车，以便在接下来的关卡中调配使用。

游戏里的各种武器装备完全取材于现实世界，人们熟悉的阿帕奇武装直升机、黑鹰直升机、布拉德利坦克、悍马装甲车等都将悉数登场。为了增加游戏的互动性，本作别出心裁地设计了车辆抢占系统。玩家可以消灭敌军车辆里的驾驶员来俘获该车，再派遣己方的特定驾驶员进入其中将它开走。此外，一些特殊车辆所起到的作用同样不可忽视。例如，在敌军追击我方部队时，玩家可借助停放在路边的推土机堆积碎石将道路封闭，从而迫使敌人绕道行进。


JSTF的空中优势成为克敌制胜的法宝

本作引入了步兵单位升级概念，每次战斗后幸存下来的部队都能带入到下一个关卡中。通过一次次战斗的洗礼与磨练，这些单位能够获得许多宝贵的作战经验，从而不断提升自身等级。随着兵种等级的提升，他们能学会诸如医疗、狙击等特有技能。值得注意的是，每类兵种都分为4个等级，当一个单位最先升至顶级后，便可转化成为特殊的英雄兵种。每关游戏过程中，只有英雄才能呼叫援军支援。因此，其对整个战局的影响可谓至关重要。

空军支援系统同样是这款游戏值得称道的特色之一，玩家可以操作英雄单位，通过所携带的通讯设备请求基地空降增援部队。甚至在占领军用机场后，还能让后方空运大批装甲车辆到前线支援。此外，武装直升机将成为敌军坦克部队的噩梦，轰炸机则能将敌人守卫严密的防御工事夷为平地。《联合特遣部队》的多人游戏同样包含了丰富的模式种类，除了最传统的1v1对战外，玩家还可以对游戏的起始参数、游戏进程里的各项细节参数以及各种胜利条件进行任意调节，从而建立一个风格独树一帜的全新对战模式。

上市游戏热报

■晶合实验室 飞来去

游戏名称 都市生活 City Life

类型：模拟 制作／发行：Monte Cristo
上市日期：2006年7月2日 推荐度：75

本作采用全3D的游戏画面，玩家可以建造出巨大的都市。强大的3D游戏引擎可创造出极为逼真的视觉效果。玩家可以自由旋转镜头，从不同角度观察城市。



游戏名称 微型机器4 Micro Machines V4

类型：模拟竞速 制作／发行：Codemasters
上市日期：2006年7月4日 推荐度：75

本作中共提供了750辆赛车，归为5类，各有特色。有些是街道车，有些是改装车，车型不一而足。游戏中共出现了25个场景，50余条赛道，而且玩家可定制属于自己的赛道。



游戏名称 守夜人 Night Watch

类型：角色扮演 制作／发行：Nival Interactive
上市日期：2006年6月30日 推荐度：80



游戏中，玩家将扮演代表着正义一方的守夜人，与恶势力展开斗争。玩家可选择附魔者、变形者和法师3种职业中的任一种来进行游戏。本作采用了《寂静风暴》的引擎制作，战斗场面十分炫目。

游戏名称 燃烧飞车——末日浩劫 Hard Truck：Apocalypse

类型：动作 制作／发行：Nival Targem Studio
上市日期：2006年7月1日 推荐度：80



游戏中，玩家需完成很多重要的任务。当然，这就离不开那些高大的卡车“兄弟”。它们具有强大的防御力和运输能力，是对抗敌人的重要力量。游戏的互动性很强，玩家可以修理损坏了的交通工具，并对其进行改装。升级后的车辆“性格”将更为强劲。

游戏名称 罗马——全面战争之亚历山大大帝 Rome：Total War Alexander

类型：策略 制作／发行：Creative Assembly
上市日期：2006年7月1日 推荐度：85



本作通过6个战役展示出历史上最伟大的军事家亚历山大大帝的战史。游戏中共有4种势力，分别是亚历山大的马其顿军队、波斯人、印度人和野蛮人。共有50多种单位，比如底比斯神圣联盟、印度象兵、波斯万人近卫军，甚至还有印度女弓箭手。如果一切顺利的话，玩家至少要花40个小时才能完成整个游戏。

游戏名称 掠夺者 Prey

类型：动作 制作／发行：2K Games
上市日期：2006年7月5日 推荐度：90



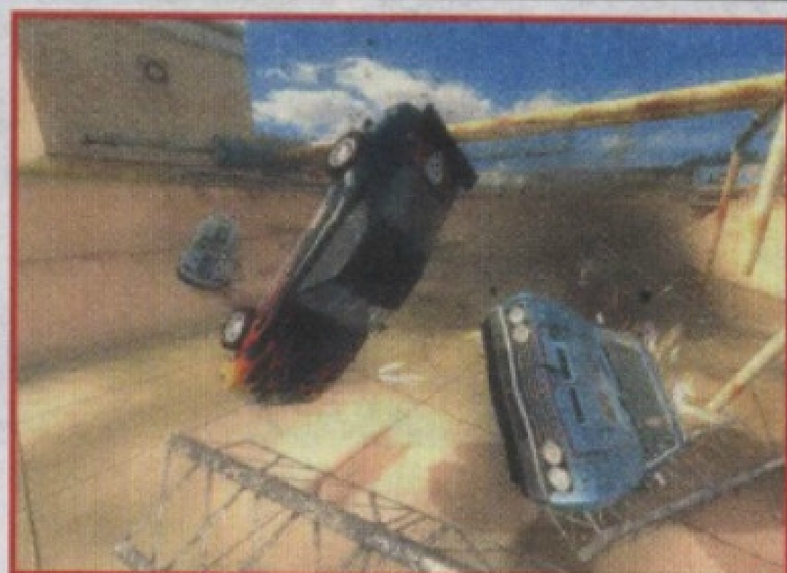
本作改编自切罗基的神话，讲述的是一个严肃、黑暗的故事，具有十分浓厚的文化底蕴。采用增强的DOOM3引擎制作出来的游戏画面十分精致，而像精神行走、墙上行走以及死亡行走等游戏元素也首次被引入到动作游戏中，是近期值得尝试的游戏佳作。

上市游戏热报

游戏名称 横冲直撞2 FlatOut 2



类型：模拟竞速
上市日期：2006年7月6日
制作/发行：Bugbear Entertainment
推荐度：90

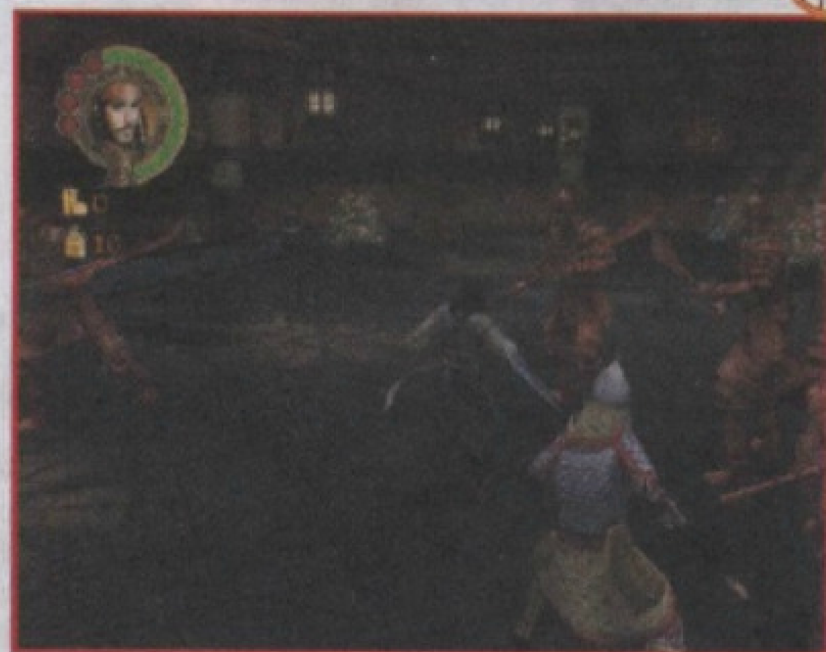


本作是知名的破坏性赛车《横冲直撞》系列的第二部作品。在Crash True引擎的支持下，游戏为玩家带来了更为爽快的破坏感和速度感。而且游戏中，车体与周围环境的互动效果更为逼真。你的破坏力度越大，所获得的奖励也会越多。玩家可以选择16种可以定制、更新的车型，在不同的越野场景中横冲直撞。

游戏名称 加勒比海盗——杰克传奇 Pirates of the Caribbean：The Legend of Jack Sparrow

类型：动作冒险
上市日期：2006年7月7日
制作/发行：7 Studios
推荐度：90





选择与《加勒比海盗2》电影上映时间相近的时段推出本作，不得不说发行商实在是太狡猾了。玩家将在本作中跟随着Jack Sparrow体验当海盗的诸多乐趣。关卡众多，场景多样，并融入了海盗、走私、探宝、比剑、抢劫等要素，正是欣赏电影之后消遣娱乐的最佳选择。

游戏名称 冰风谷全集 IceWind Dale Compilation

类型：角色扮演
上市日期：2006年7月11日
制作/发行：Black Isle Studios
推荐度：85

《冰风谷全集》中包括了《冰风谷Ⅰ》《冰风谷Ⅰ——冬之心》和《冰风谷Ⅱ》3款游戏。这部描写了英雄Drizzt Do'Urden冒险旅程的奇幻作品拥有众多Fans，正是为“冰风”迷们收藏之用。



游戏名称 强力之翼Ⅱ——二战战斗机 Wings of Power Ⅱ：WW Ⅱ Fighters（Special Edition）

类型：模拟
上市日期：2006年7月12日
制作/发行：Tri Synergy
推荐度：80



本作其实是Shockwave Productions interactive推出的《微软模拟飞行2004》资料片零售版。游戏中将会出现P-51D、P-47D、喷火、Bf 109、零式共5种高真实度的机型。

游戏名称 联盟——未来之战 Alliance：Future Combat

类型：即时战略
上市日期：2006年7月12日
制作/发行：Gameyus Interactive
推荐度：80



本作最大的亮点在于，将有百余种武器单位出现（其中包括大量未来风格的武器装备）以及游戏全程的语音控制功能。像美国军方目前正在研发的无人隐身战斗机（UCAV），以及被称为“XMⅡC”的机器战士等未来风格的武器装备都将出现在游戏中，而传统RTS中的资源采集部分将被彻底抛弃。

游戏名称 骨头——伟大的赛牛 Bone：The Great Cow Race

类型：冒险
上市日期：2006年7月17日
制作/发行：Telltale Games
推荐度：80

很明显，这又是一款根据漫画改编而成的卡通风格冒险游戏。本作不仅具有幽默风趣的情节、漫画风格的画面，其特别配置的语音效果也会令玩家更为精神振奋。唯一的遗憾是，由于是英文版，所以一些玩家可能对于谜题的理解会有所偏差。



一级兵也有春天——《英雄无敌V》随谈

■北京 天堂鸟

如果问，提到《英雄无敌》的时候你最先想起的是什么？人们大多会回答黑龙、泰坦，一对亲兄弟间的继承权之战，两把绝世好剑引来的末日天灾……而对于我来说，却偏偏会想起一次起义。

那是《英雄无敌》二代中阿基巴尔德方的一关，这一关的名字叫作“起义”。故事的前因后果我已记不清了，只记得这一关中，阿基巴尔德王子殿下派遣我来到一片并不出名的地区，镇压这里接二连三发生的农民起义。然而，这一地区资源匮乏，而且各个交通要道都被起义的农民把守着，我手上唯一的资本就是一个通晓招魂术的将军。于是，一个把农民转化为骷髅海的历程开始了，起先只能从“pack”“lots”下手，然后寻找“horde”“swarm”，最后就是扫荡全地图的农民，直到手下的骷髅一眼望不到边。

这么多年过去了，我还记得那一幕，我甚至还记得部分地图的样子。从那时起，我开始对“有用”这个词有了广义的理解。通常来说，只要游戏设计了多样化的兵种，就必然会有所谓的垃圾兵。即使是号称没有垃圾设计的《星际争霸》，一样有大多数人永远不去造的东西。这个道理反映在《英雄无敌》上更是笼统地量化为各兵种的等级。当然，对《英雄无敌》了解一些的人都知道，最垃圾的兵未必是1级兵，最好用的兵也未必是顶级兵，不过通常来讲，等级越高的兵种各种属性也就越优秀。《英雄无敌》中设计的各种兵都有他的用途，只是用途大小、性价比高低的问题。除了少数追求最高效率取胜的玩家外，很多《英雄无敌》爱好者会以积攒大量黑龙、泰坦、骑士等为乐，以压倒性优势结果敌人。在这些强大的终极兵种面前，其他生物都显得黯淡无光。不过，在你追求和享受“牵着黑龙逛街”的时候，往往会忽略游戏中的一些精巧设计，事实上，《英雄无敌》，尤其是第5代中，低级兵种的运用更能带给你乐趣，这种乐趣属于“劳动后的喜悦”。


精怪大师+钢魔像的无限维修组合对付计算机很有效

《英雄无敌》当中，等级差并不仅见于生物，英雄、建筑、魔法、技能都是由低到高一步步发展出来的，这就意味着各级兵种都会陪伴你一段日子。其中，属性最弱的1级兵种将会是你的王国中最古老的一支。1级兵虽然属性最低，但却往往不是最不中用的部队，我们常说的垃圾兵经常出现在二三级部队中，有时甚至是顶级兵种。纵观《英雄无敌V》，会发现全部6个种族的1级兵都设计得相当精彩，同样精彩的还有4级兵，此外其他级别的兵种设计或多或少都有“垃圾”存在。这些1级兵的精彩之处并不体现为有着多么出色的战斗力，而是他们的特技设计得很优秀，再加上一些种族技能的配合，使得这些1级兵有时可以贯穿整个战役进度，比起一些连招募建筑都懒得造的高级兵来更有人生价值。


用幻象军团魔法复制多达2K一组的骷髅射手，简直就是虐待敌人

圣堂阵营的农民可以说是这个种族最具代表性的兵种之一了，在这个充满魔幻色彩的世界里，农民尤其显得脆弱和无助，有时看惯了那些奇形怪状的传说中的生物，反倒觉得农民的存在是不合情理的。农民上一次出场是2代的时候了，5代的回归并没有改变他属性倒数第一的特点。不过无所谓，农民的价值从来都不体现为直接的战斗，有时候，属性越低反而越能体现他们的特殊作用。在这一点上，2代的农民表现得最为淋漓尽致，当时农民的各种属性是一串“1”，攻击力1、防御力1、速度1，最要命的是生命也是1，完全没有回旋余地，只要挨打就必然有损失。于是，在“起义”一关中，“逢打必死、一死一片”的农民兄弟迅速为阿基巴尔德积累了一支亡灵大军，同时也让我意识到，农民也是“有用处”的。到了5代，农民仍旧是亡灵族玩家的最爱，不过多达3的生命值使得他们挨起打来不像2代般畅快淋漓，甚至在战役早期他们还可以充当弓箭手的肉盾。事实上，5代中农民的作用远不止喂骷髅和当炮灰，纳税技能使得农民成为圣堂阵营的一个额外经济来源。作为1级兵，农民的产量是相当大的（还有特殊建筑可以增加农民产量），而低下的战斗力使得他们通常没有必要带上战场。因此，城镇中可以快速积累出数量庞大的农民，他们每天都会上缴与人数相同的金币。如果把这些农民纳入英雄埃兰妮的麾下，税收将会翻倍，这就是人民爱戴（Beloved of the People）。如同现实中人类社会的劳动力代表——农民，不仅是税收的重要来源，还是王国的重要兵源。5代中圣堂阵营加入了种族特技“训练”，除了狮鹫和天使外，其他兵种都可以由低级训练为高级。这一点可以理解，在人族中，除狮鹫和天使外，说到底也都是人，只是职业不同而已，通过训练，数



即使是在有黑龙参与的战斗中，刺客凭借毒攻击特技也可占有一席之地



2655个骷髅射手在任何地图都够平定天下了

量庞大的农民可以根据需要按步骤训练成弓箭手、步兵、牧师，甚至骑士。这样，农民就成为闲时种田缴税、战时上阵当兵的好手。最后要提一句的是，最好不要把农民升级成民兵，因为那样他们就会失去重要的缴税能力，而且属性依旧低下的民兵也很难在战场上给你带来什么惊喜。

接下来，我们来看看农民死后成为了什么呢？除了大部分灵魂顺利到达天堂外，还有一部分受到了亡灵法师的诅咒，徘徊在生死之间，变成了大家耳熟能详的骷髅。骷髅由于每个人都拥有一副，所以在民间传说中很有群众基础，尤其是在西方的魔幻题材游戏中，恐怕想找出个没有骷髅的都很难。《英雄无敌Ⅴ》中的骷髅对于亡灵族来说真是意义重大，虽说是1级兵，可它的主要来源并不是坟场（招募骷髅的建筑），而是亡灵族英雄的特技“招魂术”，随着技能等级的提升和特定建筑、宝物的加成，亡灵法师可以通过与敌人的战斗来积累海量的骷髅。骷髅，准确地说是骷髅海，是亡灵族真正意义的主力兵种，也是游戏中唯一一种堪称主力的1级兵。和它形成鲜明对比的是亡灵族的顶级部队幽灵龙，是全游戏中最差的7级兵，无论是绝对属性还是相对价值，幽灵龙都很难让人有招募的欲望，如此设计大概是为了平衡骷髅的作用吧。骷髅能成为亡灵部队的中流砥柱，不仅仅因为其上千的数量，还得益于5代中的一个创新设计，那就是从骷髅到骷髅射手的升级。在5代之前，亡灵族虽然一直以招魂术见长，但骷髅部队一直是近战兵种，尽管拥有上千的数量，但在靠近目标前不得不承受一轮甚至更多轮的打击。5代中，骷髅可以升级为骷髅射手，亡灵法师的职业能力也可以让招魂术直接召出骷髅射手。骷髅射手虽然和前几代相比属性略有下降，但远程打击能力保证它们可以在第一轮行动中就做出有效的攻击，这不能不说是极大的加强。因此，骷髅/骷髅射手同时作为一级兵和阵营主力兵种，其地位达到了

极品 总评 9.0

大众软件游戏评级 POPSOFT 推荐级

☺	《英雄无敌5》的系统设计吸收了历代作品的优势，同时又不失创新地提出种族技能的新概念。
☹	由于技术和硬件限制，地图无法达到前作般的大面积，而且游戏对机器配置的要求过高。

制作	Nival Interactive
发行	Ubisoft
载体	DVD×1
类型	回合制策略
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.0
上手精通：8.5
画面：9.5
音效：9.0
创新：8.0
剧情：9.0



敌人的3多头龙在行动前先被刺客毒杀

空前的高度。

和农民、骷髅的传统经典形象相比，地下城阵营的1级兵侦察兵就显得没那么有特色了，其角色定位由4代的盗贼延续而来，不过生物品种变成了黑暗精灵。侦察兵的特点秉承地下城阵营的一贯特色——“价格昂贵量不足”，他的属性是所有1级兵中最高的，产量是所有1级兵中最低的，这正是龙族精兵强将的作风。侦察兵的各种属性中，高达10的生命值尤其突出（除侦察兵外的其他1级兵生命值最高是5），升级为刺客后，生命值更是多达14，可以和一部分3级兵媲美。侦察兵的特技设计很奇怪，作为射手兵种没有近战惩罚，却有射击惩罚（这不是指多数射手兵种都有的射程限制惩罚），这使侦察兵成了一种近战优于远程的远程兵种。我想，这样的设计可能是源自他的形象背景，作为刺杀职业，侦察兵/刺客当然是在接近目标后能够造成更大的伤害。值得一说的是升级后的刺客带有的毒攻击技能，这个技能使得刺客在后期战斗中也有很高的价值。刺客的攻击会使目标中毒，以后每次行动之前都受到相当于刺客数量的毒伤害。尽管刺客的产量不高，但只要保护得当，在游戏中后期积累到上百数量还是比较容易的，刺客不必近身，依靠射击就可以使目标中毒，上百数量的刺客可以使目标每回合都受到上百的伤害，这即使是对于六七级兵来讲，也是相当可观的。在实战当中，即使是魔法免疫的黑龙，也会受到来自刺客的全数毒伤害。为此，刺客的价值在后期战役中也能得到很大体现，可以说是除了骷髅外，直接战斗价值最高的1级兵。

《英雄无敌Ⅴ》中的另外3种1级兵，精怪、魔婴和小仙子的作用没有前面介绍的3种突出，但在一些特定环境下却能发挥很大作用。精怪本身没有太多过人之处，但升级为精怪大师后的维修技能却让它的地位一下子提升很多，其精髓就在于维修与钢魔像的搭配使用。最初提倡使用这个战术的玩家主要把它用在早期的资源抢占阶段，一定数量的钢魔像和精怪大师可以轻易拿下早期野外怪物看守的资源。精怪大师维修的特点在于不限次数、不限距离，而且可以复活已经阵亡的部分，也就是说，钢魔像可以远远地拦住敌人猛砍，精怪大师站在后方不停地维修。经过一次亲身经历的实战后，我发现这个战术在后期的大规模战斗中一样有效。精怪大师的数量超过200时，可以一次复活近20个钢魔像，而钢魔像则可以站在敌人远程兵种身边作压制用，我曾经用50个钢魔像和200个精怪大师耗死了60个远古树妖。魔婴/魔童的作用主要体现在战役后期，当数量足够的魔婴/魔童出现在战场上时，敌方的魔法型英雄将受到极大压制，通过异界之门召唤出的魔婴/魔童也拥有魔法破坏/窃取的技能。由于魔婴/魔童的主动性为13，所以通常英雄很难逃脱被吸走mana。当然，这里有一个前提，就是魔婴/魔童的数量要多，这就表示魔婴/魔童与多数低级兵种不同，它的价值更多体现在后期的战斗中。没有一种1级兵像小仙子这样拥有如此多的有益特技，面攻击和不受反击一定程度上弥补了攻击力的低下。不过小仙子的战斗价值更多体现在升级后的小妖精身上，早期分成7组的小妖精，可以将蜂群魔法的威力最大化，这使得精灵族的前期资源抢占变得更有优势。和魔婴/魔童相反，随着英雄部队兵种和数量的增加，小妖精的作用也会相对降低，因为《英雄无敌Ⅴ》中，集中为一组的施法兵种受到的伤害惩罚非常大。

和更高级的兵种相比，1级兵的产量都是很大的，价格也比较便宜，这使得所有1级兵似乎都自动多了一个叫做“不怕死”的特技。但从前面的介绍我们可以看到，1级兵的积极作用往往建立在一定的数量基础



记住这张脸，这就是人民爱戴的埃兰妮

上，这就需要你对他们稍微投入那么一点点关心。其实，对于高产量的他们来说，积攒出上百甚至几百的数量并非难事，只要稍加保护，这些看似不起眼的1级兵，就能为你带来意想不到的战果。“坚强者死之徒，柔弱者生之徒”是至理名言，一场势均力敌的苦战下来，幸存的永远都是这些不起眼的低级兵种。无论黑龙和泰坦如何风光，寂寞角落里的1级兵也有春天。P

从ACT变为A·RPG？

——评《真三国无双4 Special》

■本刊游戏评论组 大嘴六一

与上作时隔一年之后，《真三国无双4 Special》（以下简称354S）终于在PC平台上推出了。那些担心光荣只是玩一票就走的PC无双众终于可以放下心来，看来“无双”系列常驻PC平台已是可以确信的事。这次光荣还挺厚道，不仅移植的是目前画面素质最好的一作，而且还进行了严谨的汉化，尽管笔者早已经将PS2上的4代完成了几乎所有的收集要素，也忍不住再次拿起了手柄，投入到喧哗的无双乱斗中。

354S移植自Xbox360上的同名作品，这个“特别篇”实际上基本相当于《真三国无双4 猛将传》，仅仅比后者少了一个“立志模式”，但《真三国无双4 猛将传》中需要与4代光盘联动才能出现的“自由模式”“无双模式”等内容在354S中都可以直接玩到了。可以说，354S的内容相当丰富，海量的武将与道具足够玩家慢慢地去收集。它会谋杀掉玩家大量的时间，这是毫无疑问的。但是，虽然笔者自认为是一个坚定的“无双”爱好者，却也不得不说：光荣目前为“无双”系列的定位方式是值得商榷的，现在的“无双”已经走上了一条“为收集而收集”的道路，作为一款动作游戏所应该具有的乐趣，在“无双”中越来越少，这在354S中体现得尤为明显。



某些武将在无双模式的第一关就可以很容易地拿到4级武器

让我们先从“收集”和“养成”的角度来看一看。在这两个方面，354S做得比353又要明显胜出一筹。在最吸引玩家的“无双模式”中，光荣做出了也许是系列最成功的一次改动：每位武将都拥有属于自己的“无双模式”，并且基本上按照《三国演义》的剧情来为各武将设计关卡。在“无双模式”中，关羽、张飞这样的武将不会出现在“五丈原之战”中，他们和绝大部分武将一样都只有5个剧情关，能够拥有贯穿全剧情重要关卡的只有4位来自四大阵营的领袖，而他们最多也只拥有各自8个剧情关。这样的设定让每次通关的时间变得更短，玩家在还没有感到疲惫的情况下，很愿意再次投入游戏，并选择不同的角色来体验更多的关卡和剧情。再加上光荣为每个角色都设计了专门的通关动画，玩家在通关一次后能得到一定的成就感，这种成就感可以在短时间内被再次复制，“全武将通关”变得比以往任何时候都显得更加具有诱惑力和可实现性。对于那些玩家非常喜欢的角色，在“无双模式”通关之后，还可以用“自由模式”去收集贵重道具，这也是系列的优良传统。另外，光荣在354S中还设计了16关“外传”和一个庞大的“修罗模式”，不仅可以让玩家喜爱的武将在这两个模式下发挥余热，在“外传”中还提供了所有4级武器和贵重道具的另外一种拿法，可以说光荣在系统的设计上是花样百出、无所不用其极了。提供给玩家的选择是丰富而贴心的，不愧是靠做SLG发家的公司！相信从一个动作游戏的角度来看，只怕没有另外一款游戏能够在系统上玩出如此多花样，来吸引玩家进行一轮又一轮的反复收集工作了——不过，疑问来了，这时的354S还算是一款动作游戏么？

很明显，动作元素的持续削弱和上手门槛的进一步降低可以说是354S的最大特征。首先是觉醒印的设定，在初上手时玩家可能都认为觉醒印是非常具有诱惑力的道具，在与对

方强力武将作战时具有一发逆转局势的效果。但是也正因为如此，除去虎牢关吕布等寥寥两三个武将之外，绝大部分关卡都没有了能真正对玩家造成威胁的敌将。遇到稍微困难一点的挑战，玩家只需发动觉醒印，在瞬间就可以砍杀对手，这期间完全不需要考虑攻防的技巧，只看见两个“阳炎化”的武将以超快的速度对砍，被击中也不会造成硬直，在这种情况下吃亏的一定是电脑。那么觉醒印的存在究竟好不好？如果说每个5星关卡允许玩家使用一个觉醒印来救命，那么还是相当合理的，但遗憾的是，每个关卡在地图上和敌军亲卫队长掉落的觉醒印加起来就有2～3个，再加上本作中隐藏的4级武器不仅拥有非常BT的数值加成，还具有每杀100人就自动生成一个觉醒印的特征，导致拿到4级武器以后经常杀得地图上遍地都是觉醒印，至少在困难难度下已经完全失去了挑战性。这样看来，拿到4级武器之后玩家就只有选择去修罗难度磨练了，算好地图上的敌人武将，每个觉醒印对付一个，也成了必然的打法。正如某玩家所说：“觉醒印实在是太多了！但要不用我又觉得不甘心。”


四处散落的觉醒印让人腻味

觉醒印的设定实在是本作的败笔，除此之外，对武将能力的平衡性设定也让人不敢恭维。在354S中，部分武将的能力提升到了匪夷所思的地步，这以吕布和左慈二人为代表。只怕再也找不到另外一个动作游戏中有角色只用按一个键就可以打通关的，但354S中的吕布就可以。不知道制作方是怎么考虑的，也许他们是想体现吕布无敌的实力，于是为其设计了360度全范围无破绽攻击的C3技，又有敌手防御不能的三段蓄力攻击，这导致如果选择了吕布，从头到尾只用按一个蓄力攻击键就可以横行无阻。强是强，但这样的游戏玩起来还有什么意思？真正地变成“割草游戏”了。另外，354S中开放了角色的选择方式，一开始就可以选择全部角色，只要玩家上来就把吕布和左慈稍微练一下，用他们去拿各种道具就是小菜一碟。以拿炎玉的条件为例，如果说要用其他武将完成在困难模式下汜水关开场2分钟内杀200人的条件还有些挑战性，那么用左慈来干这活儿简直就是不费吹灰之力，连觉醒印都不用发动，只需找几个人多的地方一扎，用上几次C4攻击，200人的数目蹭地一下就蹿上去了。在这种情况下，“无双”系列中极为重要的“收集”乐趣大打折扣，如此简简单单就能拿到的贵重物品，还能带给人多少成就感？再加上光荣为本作新增加了“入门”难度，本来“容易”难度对于一个动作游戏爱好者来说就已经“弱智”得可笑，这个“入门”就更不用提了。看得出来光荣是在有意识降低上手门槛，希望能让那些对动作游戏不了解的玩家也都能一上手就“爽”一把，而擅长动作游戏的玩家想“爽”可以去修罗难度操练。修罗难度的困难体现在于敌人的攻防数值大量提升，并极其苛刻地限定地图上补血物品的掉落数量，玩家要想“打得爽”是很难办到的。要想通过修罗难度的5星关卡往往只有制定出非常呆板的战斗流程，例如骑绝影马杀小兵，攒出觉醒印后再拿去速杀敌军武将，总之要尽量减少我方的伤害。但“无双”系列的乐趣并不是追求“无伤过关”，这方面PS2上的《真三国无双2》就做得非常好，敌将和小兵都拥有强大的杀伤力和攻击意识，与这样的对手交手时往往可能僵持十余分钟，战斗非常激烈，稍不注意就可能被瞬杀，我方一边与敌武将缠斗，尽可能用连续技消耗对方的血，一边游走在小兵中争取打出包子掉落补血，在一场苦战后终于解决对手，那样的感觉才真叫一个“爽”！但遗憾的是，光荣自3代之后就逐渐偏离了这样的设定，据说当年2代的开发小组中有大量来自于SEGA的成员，而2代之后开发小组就全部换成了光荣自己的人。由此可见，要做好一款动作游戏是需要积淀的，光荣要将“无双”系列还原成一款出色的动作游戏，还有很长的路要走。


吕布的蓄力攻击应该说是游戏的一个无敌Bug

有一种说法是：光荣依靠“无双”大赚一笔之后便坐享其成，敷衍玩家和依靠“无双”的名气继续骗钱。这种说法也不大客观，只能说光荣在衡量之后选择了将上手门槛降到最低、将游戏尽量大众化的道路，从系统的不断变革来看，光荣一直都在煞费苦心地寻求突破。尽管在笔者眼中，354S已经标志着“无双”从ACT游戏变成了A·RPG游戏，这让动作游戏的爱好者们颇为失望，但是光荣还是值得信任的，也许在目前的道路上进行过尝试之后，未来的某一天光荣又会将“无双”还原成一款充满动作乐趣和要素的作品。谁知道呢？ P

精品 总评 8.0

画面出色，精细的系统设定，收集过程富有乐趣

角色平衡性太差，难度设定值得商榷，“爽快感”成了双面刃

制作	KOEI
发行	KOEI
载体	DVD×1
类型	动作
语言	繁体中文
环境	Win2000/XP

文化、包容性：9.0
上手精通：8.5
画面：8.5
音效：8.5
创新：6.0
爽快度：7.5

魔族英雄斯巴达在抵御魔道拯救人类的千年之后，与人类女子成婚生下一对双胞胎兄弟，兄弟俩人虽是血缘至亲，却因不同的理想视同水火，哥哥维吉尔渴望力量而堕落魔道，弟弟但丁则成为一名恶魔猎人。《鬼泣3》阐释整个系列故事的起源，剧情由但丁的猎魔事务所刚筹建时开始。

特别版较PS2版《鬼泣3》有了少许变化，增添了2代曾出现过的血殿模式，共有9999个关卡，涵盖游戏中所有怪物和Boss。本作还可使用维吉尔，他拥有独特的恶魔装备和技能风格，但必须用但丁在任意模式通关一遍才能使用。道具中增加了黄魂和金魂，黄魂可使玩家复活，金魂可使玩家选择精确的记录点来复活，在游戏开始时可选择不同的魂体。

鬼泣3特别版

Devil may cry 3
DANTE'S AWAKENING
SPECIAL EDITOIN

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

角色介绍



但丁（Dante）是《鬼泣》系列的主角，魔族英雄斯巴达之子，恶魔与人类的混血儿，继承了父母的善良，玩世不恭，桀骜不驯，幽默风趣，以猎捕恶魔为天职。但丁的动作充满了耍帅摆酷的成分，深得青少年玩家的喜爱，使他在游戏界拥有显赫的声名。



维吉尔（Virgil）是主角但丁的孪生哥哥，也就是1代中黑天使的真身，代表着邪恶的势力，他一头银发，身着天蓝外套，冷酷而孤傲，沉稳而凝重，与但丁形成鲜明的对比。为了解除魔界的封印，他打算将弟弟但丁约至恶魔之塔决斗来夺取父亲留下的项链。



亚卡汉姆（Arkham）是3代中新出现的角色，老谋深算，老奸巨滑，为达目的不择手段。他潜伏在维吉尔的身边完全是为得到被封印的魔道力量，同时用小丑的身份接近但丁以制衡维吉尔。

玛丽（Mary）是本作的女主角，亚卡汉姆之女。她幼时目睹父亲为了力量而牺牲母亲的情形，从此无法抹平心灵的创伤，隐姓

精品 总评 8.8

制作	Capcom
发行	Ubi Soft Entertainment
载体	DVD×1
类型	动作
语言	英语
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：9.0　画面：8.5　音效：9.5　创新：7.5　手感：9.5

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：128MB
硬盘：2G



埋名漂泊四方，与但丁一样过起猎魔的生活，希望有一天能手刃害死母亲的父亲，但在父女见面的一刻竟割舍不了那份血浓于水的亲情。

风格招式

风格是角色的职业技能，是对应主角武器的强化招式。限于篇幅，这里仅介绍但丁的风格招式，虽然维吉尔拥有另一套恶魔装备和招式，但操作大致与但丁相同，在通关一遍后维吉尔不难上手。

1.魔术师（Trickster）：强化行动力。

冲撞（Dash）：最高升至3级，可连续移动3次；任意方向+○。

走壁（Wall Hike）：跑到墙壁顶端作一个漂亮的后空翻；跑向墙壁按○。

流星赶月（Sky Star）：跳跃到空中以流星之速冲向敌人；×+○。

空袭（Air Trick）：快速闪现空中冲向目标敌人；R1+○。

2.剑圣（Swordmaster）：强化剑的威力。

风格招式参见“恶魔装备及招式”。

3.枪手（Gunslinger）：强化枪械的威力。

双枪时间（Twosome Time）：使用黑檀和象牙同时攻敌；任意方向+○。

狂烈风暴（Wild Storm）：用脚踩住倒地的敌人开枪再一脚踢飞；朝倒地的敌人连续按3次○。

暴风雨（Rain Storm）：由空中坠落并扫射；按×跳起再按○。

蓄力射击（Charge Shot）：聚集能量施实超强的火力突破；按住△一定时间再放开。

快速射击（Rapid Shot）：增加射击的频率；重复按△键。

4.皇家护卫（Royal Guard）：增强防御能力，降低敌人的伤害。

格挡蓄力（Block & Charge）：格挡敌人的攻击并蓄集力道，仅受轻微伤害；在敌人进攻前按○。

释放（Release）：在格挡蓄力后释放所集蓄的力量；按R1和摇杆↑+○攻击。

空中格挡（Air Block）：跳到空中格挡敌人的攻击；按×跳起并在敌人进攻前按○。

空中释放（Air Release）：进行格挡蓄力后，跳到空中释放集蓄的力量；按×，用摇杆↑+○。

终极护盾（Ultimate）：布起一道能量盾阻击面前的敌人；按R1和摇杆↓+○。

5.水银（Quicksilver）：第12关习得，控制时间使角色移动如闪电般迅捷。

时间减慢（Time Lag）：释放时间裂缝，使敌人行动迟缓；R1+○。

6.复制阴影（Doppelganger）：第17关习得，克隆一个自己进行战斗。

残留镜像（After-image）：变身恶魔后，复制一个镜像影子共同战斗；R1+○。

手柄和键盘设置

键盘使用默认设置即可，这款游戏以动作战斗为主，使用键盘发招颇为不便，建议使用任意款型的手柄，可以用现在市面上较多的USB手柄（例如北通神鹰），也可用PS2原装震动手柄+转USB接口（人民币150+20元左右）。大部分手柄在游戏中会出现按钮不准确的情况，可用软件JoyToKey来映射键盘，有的手柄在游戏中键位倒置（如①和③，②和④，⑥和⑧等），可到Options→Gamepad中修改。玩家可使用PS2手柄的默认键位：△｜①为武器攻击；□｜④为枪械攻击；×｜③为跳跃；○｜②为职业技能。当然，也可根据喜好自行设定，以下是笔者根据键盘的默认设置映射的手柄键位。



△｜①：枪械攻击	□｜④：武器攻击	×｜③：跳跃/翻滚
○｜②：技能攻击	L1｜⑤：变身魔人	R1｜⑥：锁定目标
L2｜⑦：切换武器	R2｜⑧：切换枪械	Select｜⑨：字幕
Star｜⑩：挑衅	上：道具菜单	下：地图
左：文件菜单	右：装备菜单	左摇杆设为移动
右摇杆转换视角		

键盘设置

I：枪械攻击	J：武器攻击	K：跳跃/翻滚	L：技能攻击
N：变身魔人	空格：锁定目标	E：切换枪械	Q：切换武器
1：道具菜单	2：文件菜单	3：装备菜单	4：地图
O：改变锁定	P：默认视角	M：挑衅	

恶魔装备及招式

近距离武器共5种，可同时装备2种，用L2切换。



1.叛逆之剑（Rebellion）

初期拥有，继承于父亲斯巴达，但丁用鲜血使剑上的威力苏醒。

三连斩（Rebellion Combo1）：连续按3次□。

五连斩（Rebellion Combo2）：群攻招式：□+停顿0.5秒+连续2次□。

破盔斩（Helm Breaker）：从空中疾速攻击敌人头部：按×跳起+□。

冲击斩（Stinger）：疾速冲向敌人挥剑刺击：按住R1和摇杆↑+□。

挥空斩（High Time）：用剑将敌人挑向空中，可追加攻击：按住R1和摇杆↓+。

无限伤痛（Million Stab）：在冲击斩之后追加3次攻击：冲击斩后+3次□。

剑气斩（Drive）：用剑气攻击直线范围的敌人：按住□一段时间后松开。

叛逆之剑风格招式

旋刃（Prop Shredder）：朝敌人高速旋转手中的剑刃：快速按2次○。

空中咆哮（Aerial Rave）：跳到空中实施连续4次攻击：按×跳到空中+连续按4次○。

剑刃穿刺（Sword Pierce）：朝目标敌人投掷手中的叛逆之剑：按住R1和摇杆↑+○。

死亡之舞（Dance Macabre）：冲向敌人连续施展几次剑击：按住R1和摇杆↓+○。

疯狂之舞（Crazy Dance）：接续死亡之舞的招式，旋转攻击所有方向的敌人：施展死亡之舞的最后一击时连续按○。



2.三节棍（Cerberus）

第4关取得，范围攻击武器：由3根铁棍组成的武器，附有自然界冰的力量。

五连击（Cerberus Combo1）：快速按5次□。

群击（Cerberus Combo2）：施展风车般的快速连击：加续按2次□+停顿0.5秒+2次□。

旋空舞（Swing）：跳到空中旋转武器施展攻击：在空中按□。

回旋舞（Revolver）：打群体的招式并有很好的防御效果：按住R1和摇杆↑+□。

风车（Windmill）：旋身舞动武器攻击近身敌人：按住R1和摇杆↓+□。

卫星（Satellite）：群击招式中断，飞出武器攻击身周的敌人：在群击时连续按□。

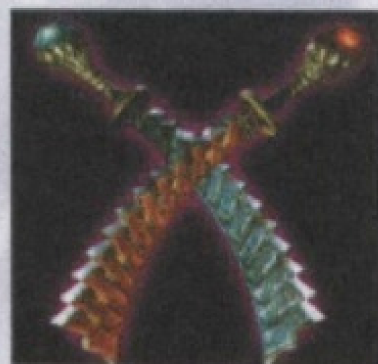
三节棍风格招式

舞动（Flicker）：快速舞动三节棍攻击身周敌人：在空中或地面连续按○。

水晶（Crystal）：将三节棍打在地上出现冰柱穿刺敌人：按住R1和摇杆↑+○。

百万克拉（Million Carats）：水晶招式上的追加攻击：在施展水晶后连续按○。

冰世纪（Ice Age）：快速在头顶舞动三节棍并利用冰墙包围自己：按住R1和摇杆↓+○。



3.双刀（Agni & Rudra）

第5关后取得，攻击力强，招式华丽：锯齿状的双刀，附有自然界火和风的力量。

六连斩（A&R Combo1）：快速按5次□。

五连斩（A&R Combo2）：攻击前方敌人：按□+停留0.5秒+连续2次□。

多连斩（A&R Combo3）：可接续五连斩或六连斩追加的攻击：在其他招式后加续按3次□。

破空斩（Aerial Cross）：跳到空中挥舞双剑攻击敌人：按×跳到空中+□。

奔流（Jet Stream）：朝敌人多次进行迅猛的攻击：按住R1和摇杆↓+□。

旋风（Whirlwind）：挥舞双刀将敌人打向空中，按住□可追加空中攻击：按住R1和摇杆↑+□。

狂舞（Million Slash）：连斩招式的追加攻击，快速挥舞双剑攻敌：在连斩快结束时连续按□。

双刀风格招式

十字剑（Crossed Swords）：挥动双剑交叉攻击敌人：按○。

空中之舞（Sky Dance）：空中旋身直降并施展连续4次攻击：按×跳起，连续按3次○。

爬行者（Crawler）：朝地上挥剑出现一道火墙攻击远处敌人：按住R1和摇杆↑+○。

缠绕者（Twister）：以自己为中心施展龙卷风暴攻击：按住R1和摇杆↓+○。

暴风雨（Tempest）：跳到空中旋转双剑发出火焰旋涡：施展缠绕者的同时连续按○。



4.电吉他（Nevan）

第9关后获得，攻击力强，僵直时间较长：用紫焰音波来控制蝙蝠攻击敌人，还可变成镰刀状态，附有自然界雷的力量。

发动（Tune-up）：施展组合招式前的准备姿式：站在地面时按□。

紫焰袭击（Nevan Combo Ⅰ）：发动姿式后发出紫焰蝙蝠攻敌：在发动招式后按□。

紫焰风暴（Nevan Combo Ⅱ）：发出四股紫焰蝙蝠攻敌，同时在面前形成保护能量盾：按住R1和摇杆←+□。

紫焰轰炸（Nevan Combo Ⅲ）：发出巨大的紫焰波攻击身周敌人：按住R1和摇杆→再按□。

蝙蝠召集（Jam Session）：朝前方滑动并弹奏吉他召集蝙蝠环绕身周：在紫焰风暴过程中连续按□。

空中鼓奏（Air Play）：跳至空中召唤紫焰蝙蝠，最多释放4股紫焰波：跳到空中按□蓄力并释放。

余音回荡（Reverb Shock）：四处游走攻击敌人，结束时保持发动姿式：按住R1和摇杆↑+□。

蝙蝠狙击（Bat Rift）：用吉他将敌人打至空中，再释放紫焰攻敌头部，升至2级可追加攻击：按住R1和摇杆↓+□。

空中逆袭（Air Raid）：需购买，变身魔人后使用，可浮游于空中：按×跳起，再按R1+×。

晴空霹雳（Thunderbolt）：空中逆袭追加的招式，空中电击敌人：在施展空中逆袭时按△。

空中旋风（Vortex）：空中逆袭的追加招式，在空中旋身下攻：在施展空中逆袭时按□。

电吉他风格招式

狂击（Slash）：用吉他连续攻敌：按○。

空击（Air Slash）：在空中用镰刀攻击敌人2次：跳到空中时按○。

回荡（Feedback）：快速旋身舞动吉他大范围攻敌：按住R1和摇杆↑+○。

疯狂旋转（Crazy Roll）：回荡中追加电流攻击：在回荡时连续按○。

扭曲（Distortion）：召唤蝙蝠云远距攻敌：按住R1和摇杆↓+○。

5.拳套（Beowulf）



第13关后取得，破坏强但攻击范围有限：拥有超强破坏力的手套，附有自然界光的力量。

三连击（Beowulf Combo I）：普通攻击招式：连续按3次□。

多连击（Beowulf Combo2）：朝敌人连挥两拳再踢腿攻击：2次□+停顿0.5秒+2次□。

空中绝杀（Killer Bee）：跳到空中直降攻敌：跳到空中+□。

直拳（Straight）：朝前方敌人猛力出拳：按住R1和摇杆↑+□。

闪电拳（Hyper Fist）：闪电般出拳连击将敌人打飞：在多连击的最后一击时连续按□。

狂兽击（Beast Uppercut）：滑行到敌人面前屈臂朝上一击，将敌人打到空中：按住R1和摇杆↓+□。

升龙拳（Rising Dragon）：狂兽击的追加攻击：狂兽击后按□。

拳套风格招式

极光拳（Zodiac）：发光球攻敌：按○。

雷霆一击（The hammer）：双手握拳由空中直击敌人：跳到空中+○。

火山（Volcano）：以拳击地发出强烈的冲击波：按住R1和摇杆↑+○。

升龙击（Real Impact）：将敌人打到空中追加2次攻击：按住R1和摇杆↓+○。

龙卷风（Tornado）：升龙击的追加攻击：在升龙击后加续按○。

枪械及招式

枪械共有5种，可同时装备2种，每种枪械可升3级，游戏中按R2切换。5种枪械招式较为简单，都具有普通射击功能，其他是风格上的变化。

1.双枪（Ebony&Ivory）



初期拥有，但丁亲自制造的手枪，射速快但伤害有限。

2.霰弹枪（Shotgun）



霰弹枪在第4关取得，射速慢但伤害大。

霰弹枪的风格招式

烟火（Fire-works）：在身周旋转霰弹枪射击附近的敌人：空中或地面按○。

蓄力射击（Charge Shot）：释放超能量的枪火：按住○蓄力并释放。

快速射击（Rapid Shot）：增加射击的速度：连续按○。

能量射击（Gun Stinger）：用霰弹枪射出能量球攻敌：按住R1和摇杆↑+○。

超能量射击（Point Blank）：能量攻击的追加攻击，射出额外的两个能量球：在施展能量射击时连续按○。

3.光弩（Artemis）



第6关取得，能发出凝聚恶魔能量箭簇的枪械，速度慢但威力强大，有冰冻效果。

光弩的风格招式

多重射击（Multi-Lock）：朝敌人释放多重箭簇：按住○后释放。

光束（Sphere）：朝敌人射出能量光束攻击敌人：按住R1和摇杆↑+○。

酸雨（Acid Rain）：光束基础上的追加招式：放出光束时连续按○。

4.重型枪（Spiral）



第9关取得，采用高能量弹药的步枪，威力大但有较长的僵直时间。

重型枪的风格招式

弹跳射击（Trick Shot）：射出能量波能在墙壁上弹射敌人：按○。

狙击（Sniper）：瞄准敌人射出威力强大的能量波：按住R1和摇杆↑+○。

反射镜（Reflector）：狙击招式的追加攻击，子弹在攻击敌人后继续弹跳：狙击时连续按○。

5.火箭筒（Kalina Anne）



第16关取得，刻有玛丽母亲名字的重型枪械。

火箭筒的风格招式

歇斯底里（Hysteric）：用火箭筒释放巨大的火箭弹攻击面前敌人：按○。

格斗（Grapple）：从火箭筒上端射出飞钩抓住敌人并拉到身前：按住R1和摇杆↓+○。

6.其他招式

挑衅（Taunt）：按手柄的Select钮可向附近的敌人挑衅，每次挑衅成功可恢复变身的能量2点，挑衅的动作根据当前使用的武器和等级有所变化。

恶魔变身（Devil Trigger）：使能量槽蓄满，释放时轰击身周所有敌人，变身后拥有更强的行动力和破坏力：按住L1并释放。

梯云纵（Air Hike）：在空中施展2级弹跳：连续按2次×。

自由驾御（Free Ride）：跳至敌人的头顶并用脚踢击敌人。

抱柱旋击（Pole Play）：附近有柱子时按□，主角抱柱旋转攻击四周的敌人。

星魂道具收集

游戏中共有8种道具可收集，最普通常见的是红魂，红魂相当于金钱，用来购买招式和道具。红魂主要靠杀敌收集，用组合招式杀敌的话会掉较多的红魂，每关评价高的话还会得到较多的红魂奖励，另外



抓住柱子旋踢敌人

在游戏场景中还隐藏一些红魂。还有一种红水晶，砍它会出现一定的红魂。其他7种道具既可在游戏中收集，也可在商店中购买，但购买的数量有限，并且越买越贵。游戏中最重要的道具当属蓝魂，用它可增加生命上限。收集的途径有：商店中购买，最多买6个；游戏场景中打骷髅灯架，用适当的武器打到一定的评价可得蓝魂碎片，共有10个；完成隐藏任务获得蓝魂碎片，共有12个；散落在游戏场景角落中的蓝魂碎片，共有10个，每4个碎片可合成1个蓝魂，收集的碎片共合成8个蓝魂，再加上购买的6个，总共可增加14格生命上限。

生命之星S：恢复3格的生命。

生命之星L：恢复全部生命。

邪恶之星：恢复魔力。

圣水：瞬间敌人全灭，Boss扣大量的血。

蓝魂：增加生命上限。

紫魂：增加魔力上限。

黄（金）魂：复活重生。

隐藏元素

1.画廊及图片解锁

画廊开启条件为Easy或Normal模式通关。要解锁画廊内容需完成一定的任务并得到相应的评价。S评价需在时间、魂体收获、完美指数、伤害和道具使用5项评价中至少得到3个S，其余为A；或者得到4个S，1个A或B。SS评价须5项全部拿S。

图片01：Easy模式通关。

图片02：Normal模式通关。

图片03：Hard模式通关。

图片04：Very Hard模式通关。

图片05：DMD模式通关。

图片06：Easy模式所有关卡获得S评价。

图片07：Normal模式所有关卡获得S评价。

图片08：Hard模式所有关卡获得S评价。

图片09：Very Hard模式所有关卡获得S评价。

图片10：DMD模式所有关卡获得S评价。

图片11：Easy模式所有关卡获得SS评价。

图片12：Normal模式所有关卡获得SS评价。

图片13：Hard模式所有关卡获得SS评价。

图片14：Very Hard模式所有关卡获得SS评价。

图片15：DMD模式所有关卡获得SS评价。

比赛视频和原画视频：Very Hard模式通关。

E3宣传及比赛视频：Easy或Normal模式通关。

CG和剧情设计、动态捕捉：Hard模式通关。

2.难度模式

Easy模式：在Normal模式下死3次。

Hard模式：Normal模式通关。

Very Hard模式：Hard模式通关。

DMD模式：Hard模式通关。

天堂和地狱模式：DMD模式通关。

3.服装解锁

无外套的但丁：用但丁Easy或Normal模式通关。

斯巴达：用但丁Hard模式通关。

超级但丁：用但丁Very Hard模式通关。

超级斯巴达：用但丁DMD模式通关。

无外套的维吉尔：用维吉尔用Easy或Normal模式通关。

堕落的维吉尔：用维吉尔Hard模式通关。

超级维吉尔：用维吉尔Very Hard模式通关。

超级堕落的维吉尔：用维吉尔DMD模式通关。

4.其他

维吉尔模式：用但丁通关或使用一个存档位置通关。

血殿模式：用但丁通关一次或使用一个存档位置通关。

第1关 疯狂派对
A Crazy Party

但丁的猎魔事务所还没有开张，正在办公室里吃比萨时一个神秘人抵达，送上胞兄维吉尔的请帖，邀他参与恶魔之塔的聚会。神秘人离去后，一群怪物出现在地下室，战斗开始！这里熟悉最基本的战斗操作，面对的敌人是穿黑袍的地狱之傲慢（Hell Prides），只需用镰刀简单的攻击，



在办公室里与出现的怪物战斗

很好对付。随后出现红色的地狱之欲望（Hell Lusts），当它们像鸟一样怪叫时要翻滚避开镰刀攻袭。尽量站在房间中央打，使怪物不能聚到一起而迅速地逐个解决，多尝试连斩或挥空斩，将敌人挑到空中追加攻击。

第2关 血脉相连
The Blood Link

踢门来到外面的街道，拾起生命

之星S，与身周出现的地狱之傲慢和地狱之欲望混战，在杀完一批后出现新怪物——地狱之愤怒（Hell Wrath），它的爆炸会带来强大伤害，要迅速跑开换枪射击引爆它。本关共出现2只，第2只混在怪物群中，同样要先跑开，等它爆掉再上前应战。杀掉杂兵后楼顶出现黑袍怪——地狱之先锋（Hell Vanguard），这是游戏中的第1个Boss，它有3种攻击方式：镰刀挥砍，空中或地面传送偷袭。推荐使用叛逆之剑，用魔术师风格来躲避镰刀挥砍。开始时不要与它正面交锋，它的格挡能力很强，利用魔术师风格滑行到它的两侧或背后施展攻击，打中后会出现较久的僵直时间，一顿猛砍就是。等它蓄力攻击时再快速移形换位，避开它的镰刀锋芒。地狱之先锋在战斗中会传送到但丁身旁偷袭，当地上或空中有黑雾缭绕时要快速移开。



在将地狱之先锋打倒时，城中心一座巨塔拔地而起，一袭蓝袍的维吉尔站在塔顶，目如寒星地瞧着但丁。

第3关 恶魔之塔 The Devils' Tower

来到事务所外的街道会出现成群怪物，可在这里杀怪拾红魂，也可直接进入前方的暮日大道，两只独眼怪（The Enigmas）跳落在街道两侧的高台上，避开它们发射的蓝色冰箭解决出现的怪物，用枪射爆道边的木桶可迅速炸死它们，同时也要尽快射爆出现的地狱之愤怒。往前走进入酒吧遇到封印门，游戏中共有红蓝两种封印门，红色的需要消灭所有敌人才能打开，蓝色则要解谜打开。用剑将点唱机打碎，进去有个圆轮机关，将上面的8道火焰打亮，蓝色的封印门解除，进去从墙上拿到霰弹枪。到大厅遇到3只地狱之懒惰（Hell Sloths），它们会传送攻击，听到它们喊叫时要准备躲闪，杀掉它们后陆续出现地狱之欲望，全部解决后打开大厅的红色封印门。


隐藏任务1的入口

到十三大街打碎箱子拿红魂，右侧的楼上有更多红魂。沿坡道往前跑过去，跳上左侧楼顶用剑砍骷髅灯架达到Blast评价可拿到蓝魂碎片1。街道右侧的窄沿可跳上去拿红魂，还有蓝魂碎片2。在街道右侧有道木门可砍碎，进入隐藏任务1（The Exorcist）地点：在陈列室抵御地狱之懒惰、傲慢和欲望3种怪物，要在时限1分钟内将它们全部消灭以获取蓝魂碎片3，建议但丁使用叛逆之剑的组合招式破敌。

回到街道往前有一尊神像，用它可用红魂购买技能或改变风格。进入恶魔之塔的底层冰室，在这里迎战Boss冰之地狱守护犬。首先换枪射击它的3只头，打碎外面的保护冰壳，同时注意它的动作判断施展何种攻击——如大声嚎叫将召唤冰柱从头顶落下；如蓄力待发要尽量离远，它会从嘴里吐射冰弹，打碎它们可获得绿魂；离它近时它会用双爪拍击，等爪子抬起迅速滚开；当它后退并伏地时会朝前方扑撞。在它攻击的间隙跑到一侧攻击它的脚，它会很快伏下来，冲到头部附近狂砍，在头回缩时步步紧逼，在它攻击之前再逃开。守护犬会重复结冰，再用手枪打掉冰壳，如此反复，最后守护犬会变红，大量的冰柱从天而落，攻击也变得迅速，用魔术师风格保持移动，继续砍它的头部直至杀掉。打败守护犬后但丁得到冰属性的三节棍，往前走遇到骑摩托的女孩（玛丽），看来派对越来越有趣了。

第4关 不速之客 The Uninvited One

进入恶魔之塔的中心大厅，看到上方有多层回旋的梯道，有的途中断掉。在左侧楼梯有一道被火焰包围的门，先不用管它，上楼梯跑上几层找一道蓝色的大门进去，沿楼梯杀掉几只地狱之傲慢，推门到上层的起居大厅，在这里要杀掉6只独眼怪，还有一些地狱之傲慢，随后上方的红色封印门解开，注意这个大厅上方还有只铁笼。推门来到放着雕像的房间，打碎雕像收集红魂，然后用剑砍击墙上的机关放下电梯，快速跳上去升至桥头，杀掉出现的地狱之暴食（Hell

Gluttonies）解除桥对面的红色封印，站到桥上跳上任一侧的护栏，再由护栏跳到空中的管道上，继续往上跳入壁室拿到蓝魂碎片4。回到中心大厅的上层，动画中顶部那个操作台是控制大厅齿轮的，目前还不能动，


对血蝙蝠要先用枪石化再用剑砍碎


先用双枪将小丑打晕，再换三节棍上前狂扁

沿楼梯跑到上层进入黄色大门。这个房间有道红色封印的窄门，走上悬空的石阶会发生坍塌（此处用钢魂才能通过），掉到下方水坑杀掉所有出现的怪物（懒惰、欲望和愤怒）解除封印，利用出现的传送点返回到上方平台，进入红色的大门。接下来打Boss——飞翔的蜈蚣怪（Gigapede），打它的方法是，守在洞口上方的平台上，等它钻出来时跳到后背上用剑挥砍，在它身上发光时会发射光弹，要迅速跳起，在它翻身时跳回平台或地面并换枪射击，再等下次机会跳上后背继续砍杀，直至将蜈蚣杀掉。进入解开封印的门，在右侧的壁室里拿到一块天文石板，往前来到一道大门前遇到紫衣小丑（Jester），掏枪赶走他打开大门进去。

第5关 恶魔与剑
Of Devils and Swords

在杀蜈蚣的那座大厅高处有只血碗，流下的血生成血蝙蝠，若用近身武器攻击的话，它们会利用鲜血不断复活，比较聪明的打法是用手枪射击，等它们石化掉到地上再挥剑砍成碎片。将所有血蝙蝠解决后出现一道传送门，由此到高台与Boss小丑对决。

在小丑不断嘲弄挑衅时掏枪朝小丑射击，他连忙跳闪躲避，等他晕掉时冲到身边用三节棍攻击，随后他传送到中央用一道能量盾护起身形，并召唤很多能量球朝但丁攻击，灵巧地避开它们，注意其间绿色的能量球打碎可拾到绿魂。等小丑的护盾消失再用手枪将他打晕，看准时机近身攻击，直至将他挫败。小丑离开后出现一道传送门，利用它返回杀蜈蚣的大厅，前方的封印门解开了，推门返回中心大厅。找到操作台将天文石板放上去，塔壁的齿轮机构开始运转，下方通道的路也被打开了，同时在大厅的底层出现一道光圈，跳到里面的话会被弹射空中，以后可利用它返回上方平台。

返回第4层通道，在一个基座上拿到一个叉子（Vajura），然后再到3层通道进入蓝色的门。按原路到起居大厅，跑到2层将叉子插入机械，3层的铁笼被升起，跑过去从基座上拿到钢魂（Soul of Steel），这时大厅所有的门被封印，杀掉出现的所有怪物解除封印，按原路返回中心大厅。利用底层光圈弹跳到上层平台，跑到靠近顶层的通道找黄色门进去，左侧是原本有石阶的路后来断掉了，此时拿着钢魂直接从空中走过去吧，下面有隐形的桥托着主角不会掉下去。来到对面平台用三节棍狂打右侧的骷髅灯架，达到Alright评价灭掉火焰拿蓝魂碎片5。然后在墙上的孔洞放上钢魂打开前面大门，进去后跑到房间尽头，右侧的墙上有一块符文石牌，调查进入隐藏任务2（Untouchable），这里要毫发无伤地消灭所有敌人。这里是大群的独眼怪，在开始迅速冲到一边锁定一个目标狂打，等身后的敌人上来再翻滚避开其发射的冰箭，然后找目标单独解决，不要陷入怪物的包围圈中，在不掉血的情况下杀光怪物便可完成任务，拿到蓝魂碎片6。


隐藏任务2的入口

返回房间用剑或三节棍打墙上的机关启动电梯，跳上电梯，在途中要解决掉出现的怪物，注意控制站位和方位，避免被怪物打落。来到巨塔外面的通道，绕过去找到一扇红色大门，右侧有神像可改变风格或学习新技能。进入大门遇到Boss——是一对使刀的兄弟，他们的弱点是冰伤害，因此三节棍是首选武器。战斗开始后两兄弟一起跳过来打，这时尽快闪开，不久他们陆续追过来打，注意他们在攻击之前都会有所提示，说话或喊叫，这时要及时翻滚闪躲，然后凑近用三节棍狂打其中一个，争取尽快将他们手中的刀打掉，这样他就会蹲在地上门户大开，这是砍血的好时机，用三节棍狂殴，其间如果另一个过来攻击要及时跳开。如果先将其中一个杀死的话，另一个会组合双刀威力倍增，这样打起来就困难了，快捷的方法是将两人都打剩一点点血，最后再一起杀掉，战斗结束后与兄弟俩交谈，得到双刀。

第6关 血脉亲缘
Family Ties

出门后路过庭院中央的沉默女神雕像，看到雕像指向右侧一道封闭的大门，先不用管它，跑入对面的红色双扇门。里面的大厅是试炼之间，地上有4块石碑，最前面的石碑写有说明，里端的3块石碑可选择分别进入3间试炼之间接受挑战。

右侧的石碑进入武士试炼间，这里的怪物非常

强悍，相当于DMD模式的难度。怪物地狱之懒惰会采取恶魔变身的方式攻击，这时要跑到房间两端攻击墙上的圆轮机关点亮一圈火焰，如此可解除敌人的变身模式。将所有的怪物清除后，跑到打开的圆轮机关前拿到战斗之石（Essence of Fighting）。中间的路通往技巧试炼间，是一条机关密布的走廊，要利用翻滚和跳跃技巧来躲避墙壁和地上的尖刺机关，跑到尽头从基座上拿到技巧之石（Essence of Technique），在返回途中会遇到血蝙蝠和地狱之暴食的袭击。左侧的路通往智慧试炼间，里面有4道门，门上嵌有宝石代表门的序号，必须以正确的顺序（4-2-3）进入，否则会遇到纠缠的怪物袭击，最后从正中的基座上拿到智力之石（Essence of Intelligence）。

返回试炼间外面，将3块石头放到庭院中央的沉默女神雕像基座上，雕像发出一道光束清除掉一侧门前的石堆，并从基座上得到新武器——光弩。进入黑暗走廊，在左边换双刀狂砍骷髅灯架得到蓝魂碎片7，然后上楼梯。

第7关 偶遇
A Chance Meeting

玛丽被父亲以阴诈手段打落恶魔之塔，途中为但丁所救，玛丽认为但丁是魔族一途，拔枪就射，但丁虽然不把这点伤害当回事，却无法宽容她的骄纵，将她丢下去放任不管。

在黑暗走廊往回走跳到上方壁室调查红宝石，进入隐藏任务3（Death from Above），这里的任务条件是在空中停留20秒，对操作技巧要求很高，多采用空袭的组合招式联结攻击，建议选择电吉他和剑圣风格，在墙面和敌人头顶施展空中招式连贯跳跃，完成后拿到蓝魂碎片8。

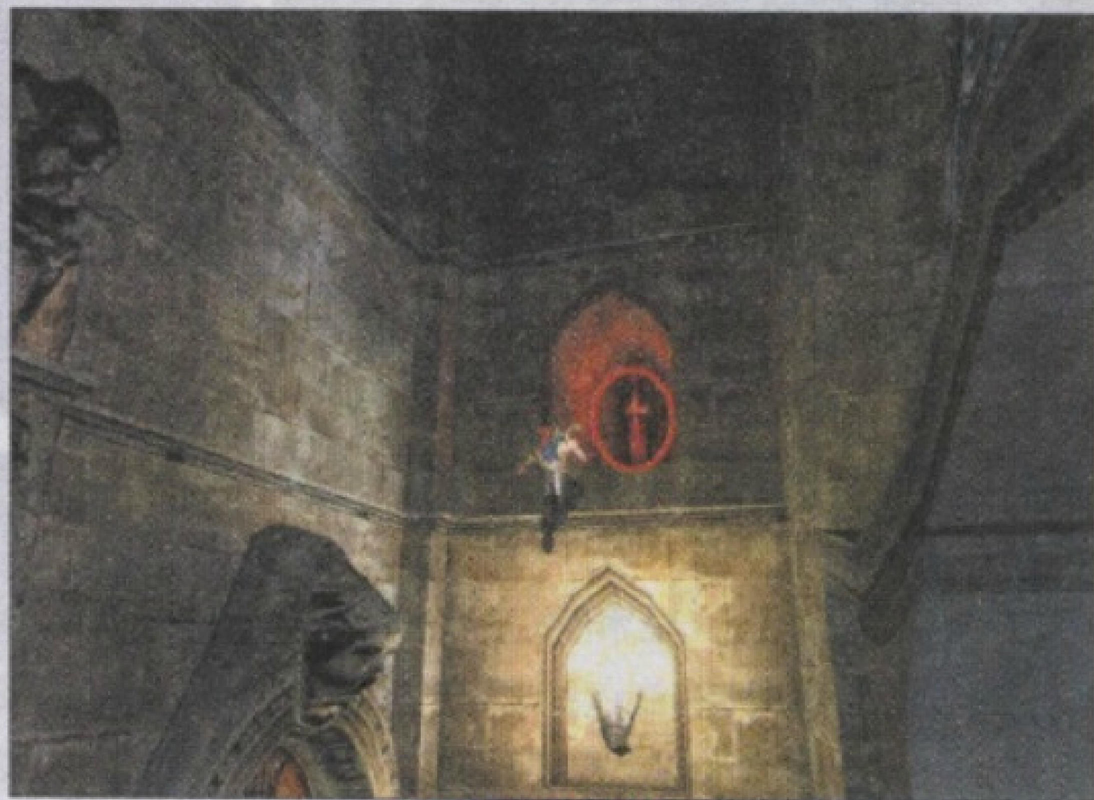

抱着棺材的地狱之贪婪



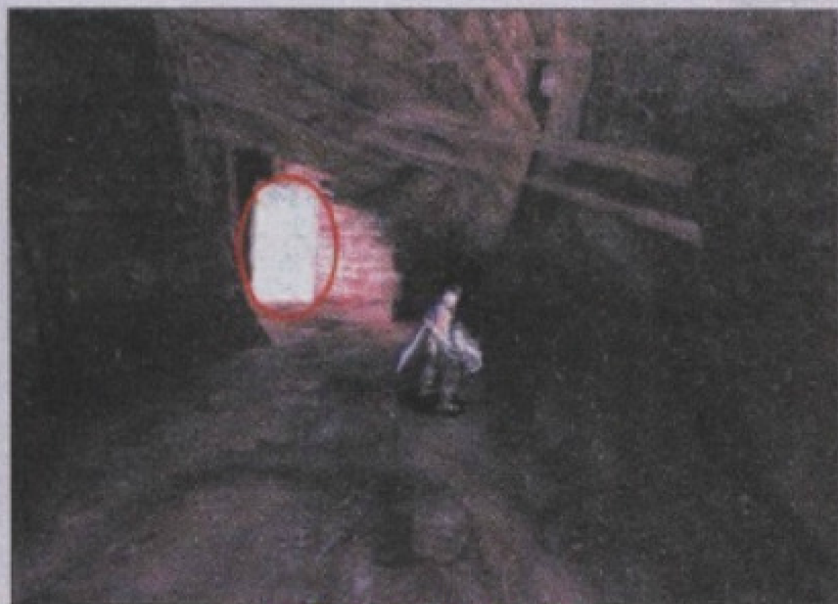
勇士试炼之间的战斗

穿过黑暗走廊进入红色的门是天堂大厅，在空中各层都有弹跳光圈。先跳落到大厅底部，穿过那道大门来到神圣图书馆，往前走来路被蓝色封印封锁，在图书馆里砍碎几座象棋雕像拿到一块红宝石碎片（Orihalcon Fragment），注意雕像的剑变红时要避开。返回天堂大厅，利用弹跳圆圈飞到顶层，进入绿色大门。往右上楼梯，注意头顶高处的横梁附近有蓝魂碎片，需要较强的跳跃技巧。先利用走壁技能跳上去，再接着2级弹跳（梯云纵）落到上方的横梁上，拿到空中的蓝魂碎片9。

推门进入斜形走廊，在这里要用近身武器消灭几只象棋雕像。跳到右边护栏后拿到生命之星S。在前方是一道绿色的窄门，右方有一道封锁的大门，两侧的雕像上原本有2只水晶骷髅，如今其中一只缺失，要将它找回，现在径直进入那道狭窄的绿门。来到灵堂大厅，所有的门都被红色封印锁住，走到点燃蜡烛的祭坛旁，此时2只地狱之贪婪（Hell Greeds）出现，抱着棺材不断地召唤地狱之傲慢和欲望。先与这些杂兵战斗，同时观察贪婪的动作，如果它举起棺材就是要施展袭击，要迅速闪避，等它们将棺材放到地上再近身攻击。将2只贪婪消灭后门上的所有封印消除，跑到祭坛上拿蓝色宝石（Siren's Shriek）。来到电梯大厅，往右有只骷髅灯架，用叛逆之剑的风格技能打至Stylish评价，拿到蓝魂碎片10。上楼梯，在操作台上放红宝石碎片打开电梯大门，乘电梯下去回到中心大厅的底层，跑到左侧火焰封住的大门前，用灵堂打到的蓝色宝石解除火焰，进入这道红色大门。在通道遭遇地狱之愤怒，远远地用光弩射爆，然后跑到通道尽头拾到金魂（或绿魂），再由楼梯上去进入红漆褪色的双扇门。这里是一个昏暗的石穴，仅有墙上一道裂缝透入光亮，用三节棍将墙壁破开进入阴森的牢房，跑到走廊末端将圆轮机关上的烛火打亮，顺着空中的铁链落下一只铁球，打碎它拿到水晶骷髅。此时牢里再次出现地狱之贪婪，不断召唤地狱之欲望，杀光它们逃出牢房，利用大厅电梯返回到中心大厅。乘电梯回到灵堂，这时所有的门被封印，要解决掉出现的地狱之贪婪，之后又出现一只地狱之先锋，杀掉后解除门上的封印。离开灵堂大厅走到那扇绿色的大门前，将水晶骷髅放上去解除封锁，出门来到塔外的坡道，沿通道一直跑上塔顶与维吉尔展开Boss战。


隐藏任务3的入口

这是与维吉尔的第1次交锋，推荐使用双刀或叛逆之剑，使用魔术师风格。维吉尔其实很容易对付，他在每次出招后都会有一段僵直时间，在他出刀时迅速闪开，然后冲到他身旁狂砍，砍中几次他会格挡反击，这时迅速滚开，寻找下次机会攻击。在后期维吉尔会不断在场中传送，并释放地面攻击波，这时要跳跃躲避，等他的防护消失再猱身猛攻。最后维吉尔夺下叛逆之剑杀死了但丁，不想但丁


隐藏任务4的入口


巨兽肠道内遇到利爪怪物

的血液使剑的魔力苏醒，但丁重生并拥有了变身恶魔的能力。

第8关 新的恐惧
A Renewed Fear

但丁纵身跳落恶魔之塔，消灭空中飞舞的血蝙蝠，不想却被一只庞大的怪兽吞入腹中。落身怪兽的胃部，在客车顶部有个洞口需要砍碎5个肉瘤才能打开，行动中不要被胃酸沾到，它会腐蚀生命。在起始处往上跳有一只，另一端还有一只，汽车后有一只，跳到底层穿过食管，在流淌的胃液后有一只，由胃酸池往上跳到高处有一只，由高处跳到沉船的顶部拿到蓝魂碎片11。越过客车到沉船的底部有条通道，由此可前往打隐藏任务4（Devil's Teetor-Totter）。此任务是要乘坐电梯到达塔顶，途中会不断有地狱之傲慢跳到电梯上来，达到一定数量会将电梯压下来，因此要尽快将它们打落，同时小心不能被敌人打掉。建议装备霰弹枪，并将魔术师风格提升到2级，在战斗时站到电梯边沿使用枪械的蓄力射击将敌人击落，完成后拿到蓝魂碎片12。

打完隐藏任务跳到客车顶部洞口，由此进入肠道内部，沿肠道跑到尽头有座神像，在此改变风格或武器，然后砍开粘膜钻出去，看到薄膜外蠕动的怪兽心脏，进入另一边的肠道会遇到追袭的利爪，快速往前跑甩开它。砍开粘膜进入另一条肠道，在这里会遭遇地狱之嫉妒，它们的防御和破坏力都很强，杀到尽头砍开粘膜进入怪兽的视网膜，砍杀出现的所有怪物拿起基座上的蓝球（Ignis Fatuus），周遭变得黑暗起来，一



大战巨兽体内的三眼怪物

条通道被打开。沿肠道前行，在第2个岔路可找到骷髅灯架，用三节棍将它打至Showtime评价，拿蓝魂碎片13。沿肠道继续走会再次遇到利爪的追袭，快速甩开它，砍开粘膜回到胃部，这时跳回底部，由客车顶部再次进入肠道，沿原路返回心脏附近，将那枚蓝球放到正中的基座上，薄膜消失展开Boss战。

此战面对的是三眼怪，推荐使用攻击迅捷的三节棍或双刀，首先要先打两侧任一只眼睛，这时正中眼睛不会攻击，只要一只眼睛被打坏，正中的眼睛外壳防御会消失，在它发出几道激光或光球时2级弹跳躲闪，然后冲到正中眼睛前狂砍。等眼睛合闭、两侧的眼睛恢复正常，这时再跑到一侧砍眼睛，如此反复直至将正中眼睛的血打光。在战斗期间要小心杂兵的袭扰，右侧眼睛位置较低，建议选择打它，站在右上角的位置可避开中眼大部分的攻击，只要注意杂兵的动作就行了。

第9关 褪色的记忆
Faded Memories

但丁从怪兽的眼睛里跳出来，遇到寻父报仇的玛丽，两人与包围而来的怪物战斗，稍后但丁乘隙离开了战场，将一堆怪物甩给了玛丽，算是对她当初冒犯的回报。来到旋转桥，墙上装置缺少动力还不能使用。过桥进入储藏室迎战出现的蜘蛛怪（Arachnes），它们在攻击前都会大叫，有时还会将尾部对着但丁，喷射胶粘的丝状物困缚，在它们有所动作时要尽快翻滚闪避。将所有的蜘蛛杀掉后，前方有圆形图案大门的封印解除。来到地下花园，在左侧有尊神像，神像上方有水流落下的地方可拿到一只蓝魂碎片14，拿法是2级弹跳的同时施展空袭或流星赶月冲过去。过桥往前到平台有一个光线折射的谜题，这里要砍碎正确的折射水晶来使光线射到桥头的雕像上。正确的打法是砍碎上方第1个和下方中间的，完成后街道右侧小门的封印解除。

沿地下水道的坡道一路跑过去，消灭沿途射冰箭的怪物，进入对岸的大门。在前面的通道两侧有旋刃柱子，通道上出现不断召唤怪物的地狱之贪婪，冲上前用双刀或双节棍快速挥砍，避免召唤过多的怪物。来到地下湖区域，往左走路边有尊石雕像，继续走看到有圆形图案的门，再往前是瀑布，瀑布的左边有骷髅灯架，需用电吉他将它打至Blast评价，拿蓝魂碎片15，如果是第1次玩的话目前还拿不到，需要完成本关卡得到电吉他



两侧全是旋刃柱子的危险走廊

后再次进来拿。在这里跳上柱子，继而跳到上方平台从石案上拿重型枪（Spiral），返回下面进入方才那道有圆形图案的门，里面同样是有很多旋刃柱子的通道，小心避开旋转叶片杀到末端出门往储藏室，在桌子上拿到禁断的果实（Ambrosia），消灭出现的6只蜘蛛怪离开这里。

回到地下湖往左进入瀑布后面的钟乳洞，进洞后往右方跳到小洞里，调查地上的红水晶进行隐藏任务5（Destroyer），在时限内破坏屋内的50件道具可得蓝魂碎片16。回到钟乳洞，往前左转跳落深坑找到一枚恶魔之星（Devil Star），跳回来跑到洞穴尽头找到一尊女子雕像，将禁断之果实放上去进入废弃的舞厅。在里面遇到Boss——蝙蝠女妖（Nevan），一只飘忽妖冶的鬼魅，她有蝙蝠护体，并不断地施以雷电攻击。建议装备双刀和双枪，使用魔术师风格。要杀她需先破防，站到远处用手枪将她身周的蝙蝠打掉，看到她的身体有血光时便是已破掉防护，快速冲到身前砍杀，但不能贪心，看到地上黑雾涨大时迅速跑开，女妖开始召唤电蝙蝠袭击，看到有光流射来跑开即可。女妖还会使用光球攻击，看到地上闪现白光时使用2级跳避开。当但丁近身时她还会旋转身体用黑袍拂击，这时要快速跳开。在后期她的攻击变化方式是召唤雷电柱大面积轰炸，每放完3波电柱便是攻击的最佳时机，冲上


隐藏任务5的入口

前用双节棍或双刀狂攻。打掉她八成血时她还会佯装倒在地上吸引但丁近身，这时要迅速逃开，她还会伸开臂膀朝但丁飞来，口中喃喃说道：“你逃不掉的！”被她抱住便是恐怖的死亡之吻，会伤掉大半的血，同时将女妖的血恢复，因此这个阶段一定要提高警惕，灵巧地躲闪她以免前功尽弃。将女妖打败后，但丁将她抱在怀中，女妖随后化成一把电吉他陪伴在他的身边。

第10关 工作 The Job

在钟乳洞里拿到一只石面具（Stone Mask），返回到地下湖路边将面具放到石雕像的脸上，这时湖中的石桥出现，沿石桥跑到湖中央，从祭坛上拿到发生器（Neo-Generator），到祭坛右侧调查圆球进入隐藏任务6（Flight of the Demon），这个任务是在30秒内收集40只红魂，建议装备电吉他并使用恶魔变身，在跳跃时使用空袭等招式来收集红魂，完成后拿蓝魂碎片17。

由地下湖的通道返回有旋刃柱子的走廊，这时两端的门都被封住，空中出现漂浮的盾牌状怪物（Dullahans），使用双刀跳到它身后来打。来到储藏间与一群蜘蛛发生混战，解决后回到旋转桥，但丁将发生器踢入墙上的启动装置，前方的旋转桥被接通到另一侧。进门


隐藏任务6的入口

发现亚卡汉姆的尸体，玛丽这时在身后出现，以为是但丁杀死了父亲而展开搏斗，她没想到昔日的仇人，今天竟会为了他的死而伤痛欲绝。

第11关 复仇 Revenge

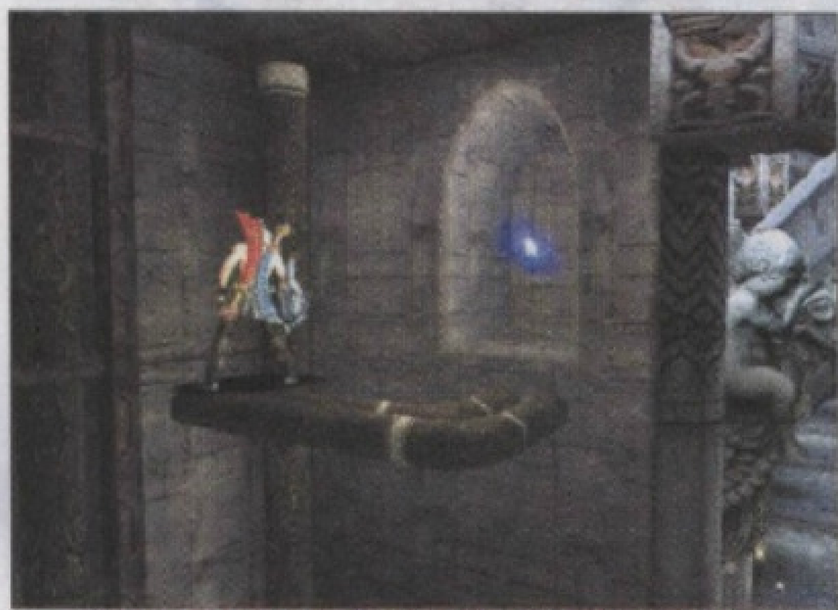
来到齿轮机构的房间，跑到齿轮上杀掉出现的怪物，往前找到一道大门先不进去，往左跳上平台拿恶魔之星，再利用剑圣的空袭招式跳到上方平台上进入隐藏任务7（Hang 10），此任务要在20秒内拿到前方的蓝魂碎片，建议变身恶魔后快速朝前面跑，避免陷入恶战，同时使用双刀的奔流（Jet Stream）或者自由驾御（Free Ride）来提升行动的速度，完成后拿到蓝魂碎片18。

返回齿轮房间，推门出去来到邪恶通道，跳上空中的管道到来到高处壁室拿蓝魂碎片19，沿通道前行遇到




隐藏任务7的入口

新怪物食魂者（Soul Eaters），杀掉2只解除大门的封印。来到邪恶祭坛大厅，观察左侧的雕像，有两支剑插入胸口，跳到剑上再跃上2层平台。在2层平台的两端各有一间壁室，在平台上有一只石墩，到角落砍碎墙缝找到另一只，用近战武器分别将它们打入两端的壁室，这时祭坛上的3只石像眼睛都流出鲜血，在大厅一侧出现暗门，随后跳落大厅展开恶战，杀掉地狱之先锋和食魂者后，由底部的大门来到外面庭院。走到桥底找到骷髅灯架，用双刀打至Showtime即可拿到蓝魂碎片20。往前跳上运输平板车，沿轨道滑行，途中与出现的五六种怪物战斗，注意地狱之愤怒出现时要跳到空中用枪射爆。等运输车停下来后拾级而上，用门口的神像装备武器或改变风格，建议装备双刀、电吉


利用空中的管道跳到上方拿蓝魂碎片

他和双枪，风格选剑圣，然后进去挑战Boss。

Boss是一只石系怪兽（猩猩？），拳头的攻击力超强，尽量避免与它正面交手，等它发完拳头三连击后，快速跑到侧翼或背后施展电吉他的空中袭击招式。或利用双刀的空中之舞在空中停留数秒时间，将它的双眼打瞎。在它狂叫后出现僵直时间，换双刀冲到它的两脚之间狂砍，然后迅速逃开，怪兽展开范围攻击，换双枪远程射击，边跑边翻滚躲避石柱攻击（如选用叛逆之剑的剑圣风格，可将剑投出去打回石柱）。等它放完魔法会有一段僵直时间，瞅准时机再次上前狂攻，等它再次挥拳时换吉他跳至空中袭击，如此反复终于将石怪打败。


再次与小丑交手

第12关 猎人与猎物
Hunter and Hunted

在刑讯室拿到能量发生器（Haywire Neo-Generator），此时但丁有无限魔人变身时间，行动更为迅速。出去跳上运输车与怪物搏斗，最后沿邪恶祭坛大厅和齿轮大厅杀回去，途中遇到成群的血蝙蝠，先用枪石化再抽刀杀掉。最后返回到旋转桥那里，将发电器投入墙上的另一只机关，旋转桥再次发生旋转，往前进入蓝色大门。在旋转走廊的门口拿生命之星L，然后由传送点前去迎战Boss——小丑（Jester）。这是与小丑的第2次交手，他的攻击方式变化不大，当他剩余1/4血时会召唤画有鬼脸的巨球站在上面，这时地面攻击打不到他，在他召唤光球攻袭之后用双枪将他打晕，然后冲到近前跳到空中挥斩，等他再次召唤光球时逃远一点，如此反复打败他。

小丑逃走后用传送点进入螺旋楼梯，跑出去是地下竞技场，在大桥上遭遇奇特的Boss——是一辆散发冰蓝光焰的马车。马车在开始的攻击是很简单的冲撞，朝任一侧的护栏跑（跳）上去便可避开它，在冲撞几次后它有短暂的驻留时间，这时快速冲上前换双刀狂砍它的双腿。反复攻打它几次大桥发生断裂，但丁和马车一起坠落掉下方的竞技场。马车会绕着场子跑圈并不断发射火箭，这时但丁要和马车一同跑避开火箭，寻机跃到马匹的背部挥砍。而后马车朝但丁发起几次冲撞，但丁翻滚或跳开即可，稍后马车会驻足停留，这是攻击的好时机，冲上前砍马的双腿，等它翻倒在地便是较长的僵直时间，一顿狂砍就是了，等它翻身跃起时迅速逃开。在后期马车还会发射暗红色的光球，被碰到的话会减速，这时小心被疾速的马车撞到。最后将马车打败，但丁获得新的风格技能——水银（Quicksilver），拥有减慢时间的能力。

第13关 混沌降临
Chaos' Warm Welcome

进入沸腾走廊遇到一些象棋雕像，先打毁拿双刀的，稍后出现拿法杖的，在它们召唤火球时迅速闪避，



将神驹砍翻在地

然后使用近程武器跳至空中打它的头部。出门是螺旋状楼梯，在中途调查右侧墙壁的红色水晶球进入隐藏任务

8（Tough Guys），本任务要消灭蜘蛛怪和地狱之先锋，建议使用双刀和魔术师风格，完成后拿蓝魂碎片21。打完隐藏任务后沿楼梯跑到底部，不要进楼梯对面的门，沿弧形走廊跑到尽头进门。先往左跑跳到空中拿恶魔之星，然后往右杀掉一群石像怪物进入对面的第1道门。这里又是一道光线折射的谜题，右侧的墙壁可砍开，相邻走廊里还有2个折射水晶，这里要做的是将光线投射进右边的走廊里。房间里的折射水晶共有左中右3排，需要打碎中间上数第2个，右排上面的2个，进入右边走廊，将里端的水晶打碎，如此光线打开里端的大门，从基座拿到一块红宝石碎片（Orihalcon）。在走廊左侧烛火的上方有间小壁室，跳上去调查有红眼睛的塑像进入隐藏任务9（Target Practice），本任务是乘坐运输平板车消灭所有逃跑的怪物，建议使用双枪和枪手风格，完成后拿蓝魂碎片22。


隐藏任务8的入口

回到走廊进入下一道门准备迎接Boss战，门口有神像可装备武器和改变风格，在走廊另一端有骷髅灯架，要用电吉他打至Showtime评价拿到蓝魂碎片23。用红宝石碎片开门进入牺牲大厅，在此再度与胞兄维吉尔交手。他的技能和上次交手差不多，不过多了拳套攻击和恶魔变身攻击方式，推荐用双刀和剑圣风格，诱其近身进攻后变身魔人挥砍，他会有数秒的僵直时间，被格挡后迅速逃开，躲避他的流星飞击（Starfall），然后再近身狂砍。当维吉尔变身魔人后，远离逃避，等恢复常态再施展攻击。在后期维吉尔还会施放审判之刃（Judgement Cut），注意躲避就行了。

兄弟俩人战斗中玛丽和小丑赶到，小丑显露出真正的身份，原来他是亚卡汉姆的分身，亚卡汉姆再次欺骗了女儿玛丽的感情，用她的鲜血为封印献祭，祭坛在恶魔之塔的中央拔地而起，被斯巴达封印的魔道力量再次苏醒。


盾牌怪要跳到它身后打碎红色核心

第14关 追逐 Drive

但丁和玛丽分道扬镳，沿着废墟通道跑到末端拾到拳套（Beowulf），用门口的神像装备上这种新武器。由外层平台跑到顶端找到骷髅灯架，用拳套打至Crazy评价便可拿到蓝魂碎片24。乘电梯来到地下湖区域，往前由墙洞进入废墟，沿破损的通道前行进左侧的门。穿过走廊回到邪恶祭坛大厅，在这里要迎战盾牌形状的怪物，它的正面防御极强，薄弱处在背后，跳到身后将粉红色的东西砍碎即可。出去下阶梯乘运输平板车，行驶中又是一场恶战，开始是地狱之欲望和懒惰，稍后有地狱之先锋出现，建议用双刀来打。运输车停住后拾级而上，进入圆形房间与出现的石像战斗，每杀掉一拨都会打开几道大门，杀掉5拨后从迷宫中找到出口来到花园。在门右有一座神像，跳到顶部的壁室里拿蓝魂碎片25，再往门左跳上平台进入地下水道，沿通道跑过去找到一个蓝色的传送点，由此返回舞厅。来到外面的第13大道，跳到建筑顶部收集红魂和圣水，沿斜坡朝恶魔之塔跑去，看到玛丽的那部摩托车摇摇欲坠，伸手拉过它沿着巨塔的外壁展开冲刺，在疯狂的空中驾驶之后摩托车爆掉，最终跳落到塔腰部的一处平台上。


隐藏任务9的入口

第15关 款待 The Gatecrasher

但丁来到上层花园，走到那道有圆形图案的门前看到空中漫天的羽毛飘来，出现2只新怪物——堕落天使（The Fallen），它们能飞在空中袭击，要将它们打下来需攻击其双翅和头部，使用双刀的空中舞蹈等招式来打，当它的叉子投到地上时会发生爆炸，要快速逃开。当它们接近地面时会有短暂的僵直，这时是近身攻击的好时机，换上双刀或三节棍来打。

往前到储藏室杀掉一群蜘蛛怪，穿门出去到庭院，沿台阶到平台看到电梯的大门，上面缺少点什么，沿阶梯走进左侧的门。来到禁地的前部，在墙角有一道圆轮机

关，将上面一圈的火焰打亮，听到墙后传来机械的响声（后面遇到的几只圆轮机关都会使附近的房间发生旋转）。返回到储藏室，发现墙上有圆轮机关，将所有火焰打亮，巨塔发生巨烈的晃动。出门来到齿轮机构的房间，这里的齿轮开始发生转动，杀掉空中的血蝙蝠，跳到齿轮的下层找到另一个圆轮机关，先由一边的门到邪恶祭坛通道，杀掉几只怪物，翻滚穿过数道大铡刀跑到走廊尽头拿第1块红宝石碎片（Orihalcon Fragment）。返回齿轮房间，将圆轮机关的火焰打亮后巨塔发生旋转，按原路出去是一条有旋转刃片圆柱的走廊，只不过柱子被横置（如发现回到储藏室则需返回齿轮房间再打一次圆轮），这里需要很


在储藏间找到宝石碎片，它是开启电梯的钥匙



要破掉堕落天使的双翅防御才行

高的跳跃技巧通过。在右侧墙壁有一道圆轮机关，不管它，由尽头的门出去来到另一间储藏室，从案台上拿第2块红宝石碎片。回到走廊将圆轮机关的火焰打亮，出门来到外部平台，往右侧跑进入蓝色的门，又是一道机关走廊，这里只用普通跳跃即可，跳到尽头拿第3块红宝石碎片。回到外部平台将墙上圆轮机关上的火焰打亮，由左侧的门进入一道走廊，走螺旋状楼梯来到地下竞技场上方的断桥，杀掉一只堕落天使，跳落桥底拾到蓝魂碎片26，而后乘飘浮石板返回到桥顶。按原路回到外部平台，再次将圆轮机关的火焰打亮，左侧房间发生旋转，进入储藏室与出现的蜘蛛怪搏斗，而后出去到庭院将3块红宝石碎片放到门上打开电梯，乘电梯来到上部，而此时塔顶的亚卡汉姆正用祭坛和仪式打开恶魔世界的通道……

第16关 得与失
Win or Lose

在日月厅有红绿两道门，正中还有一道门被封住，要找道具才能打开。首先进入右侧的绿色大门，穿过旋转阶梯的通道来到起居大厅，这时大厅的所有门被封印，杀掉血蝙蝠等怪物，解除封印后拾级而上，穿过2层那道红色的门。在房间的墙壁上找到圆轮机关，将上面的所有火焰打亮，房间正中落下铁球，用双剑或拳套将铁球打碎，一道暗门打开，从里面拿到一个日形的雕版，这时房间所有门被封印，换拳套打一群象棋雕像（Damned Rook），解开封印后先不要离开，调查拿雕版位置的右侧墙壁，进入隐藏任务10（Guiding Light）。本任务是光线折射的谜题，打碎正确的折射水晶使光线由右下角折射到下方中间位置，解法是多样的，笔者给出一种：将中间一排的上数第1、2、4、5、6块水晶打碎，再将右排下数第2块水晶打碎，完成后拿到蓝魂碎片27。

返回日月厅，进入左侧的红门，在走廊左侧是一个墙洞，右侧石阶高处是一道红门，进入红门是牢房（诅咒骷髅大厅），在这里遭遇拿棺材的地狱之贪婪，杀掉它们和召唤的怪物，在房间里端拿到邪恶之星。返回走廊，由左端的墙洞出去到原罪大厅，看到空中悬吊着两只铁球，分别打击墙上的两个圆轮将它们放下来，然后攻击那两只铁球使之互相碰撞，结果一道栅门打开，钻入水道拿到月形雕版（Onyx Moonshard）。杀掉出现的堕落天使，返回到日月厅将日月雕版放到正中门前的机关上，打开


隐藏任务10的入口

防御墙进入冰之守护大厅，在底层杀掉成群的血蝙蝠，沿乱石跳上去进走廊，又是成群的血蝙蝠，杀不杀随便。由走廊尽头的门到破碎的庭院，下阶梯进那道高大的红门。来到原来打巨蜈蚣的场景，跳落底层杀掉成群的蜘蛛，由尽头的小门来到机械大厅，在中央的小路上拿到生命之星S，然后利用左边的神像休整状态，进入神圣图书馆迎战Boss——玛丽。

玛丽的攻击以枪械和炸弹为主，



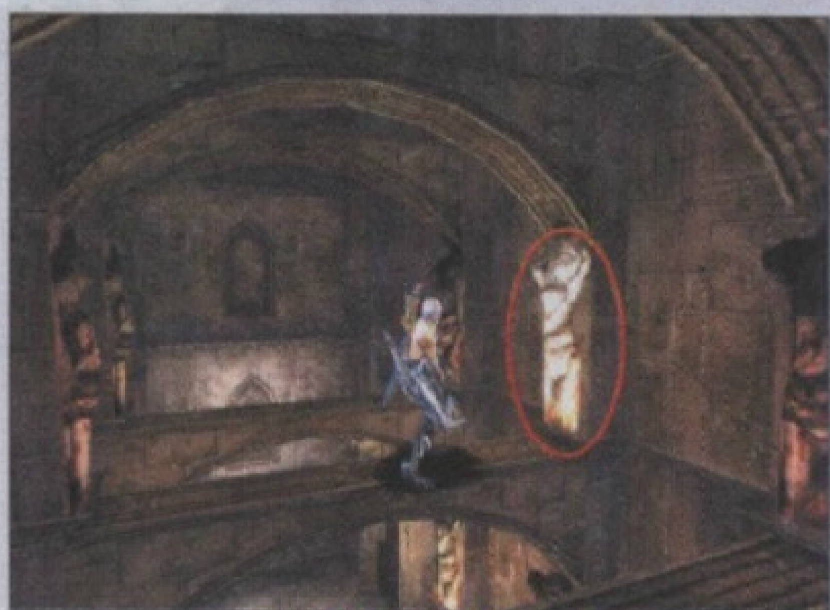
趁玛丽不备抄到身后偷袭

好在图书馆里有很多墙壁可躲避，闪躲漂亮的话玛丽根本就打不到。多转动视角寻找她的位置，乘其不备冲到身后挥刀狂砍，等她跳开或换火箭筒时即刻跑到墙后，如此反复将她的血耗掉九成，战斗结束后玛丽将自己的火箭筒送给了但丁，并嘱咐他放父亲一条生路。往前到中心大厅，利用地上的弹跳圆圈飞到顶端平台，进入大门，结束任务。



第17关 心魔 Inner-demons

进走廊后先跳到上方壁室里拿生命之星S，跳回走廊往右转看到一扇蓝门，在旁边还有个墙洞，由墙洞进入武士试炼之间，用双刀杀掉出现的地狱之暴食和懒惰，最后一只地狱之先锋出现，打败它拿到金魂（或绿魂），将两侧墙上的圆轮机关打亮火焰后，返回走廊进蓝色的大门，在圆形大厅里看到空中飘浮着很多只箱子，利用它们可通往上方的几层平台，在底层有骷髅灯架，可用拳套打至Stylish评价拿蓝魂碎片28。利用空中飘浮的箱子跳到2层的平台进门，换双刀杀掉所有怪物后到塔外的花园废墟，往左上台阶进电梯间拿蓝魂碎片29。返回圆形大厅利用空中的箱子跳到3层平台，这里对跳跃技巧要求较高，进门后由传送点前往挑战Boss——小丑。



隐藏任务11的入口



将墙上灯罩打开会使骑士有短暂的破防时间

这是第3回与小丑交锋，打法与先前相同。先用枪将他打晕，再近前利用僵直时间狂砍，在打剩1/4血时他又召唤鬼脸的光球站上去，但丁利用空中招式挥砍，在他逃走后利用地上的传送点回来。前往智慧试炼间挑战两只盾牌怪物，跳到后面将它的心脏打碎。结束后前往技巧试炼间，跳过机关密布的走廊，穿出墙洞到外部平台，利用地上的弹跳圆圈飞到上层。进走廊上阶梯，跳到空中横梁调查右侧中间的雕像进入隐藏任务11（On Pins and Needles），本任务是要灵巧地避开走廊上的机关到达对面，建议使用魔术师风格和双刀的空中跳跃，变身恶魔增加奔跑的速度，完成拿蓝魂碎片30。回到走廊，进门沿斜坡跑上去遭遇一种像狼人的怪物（Abyss），用拳套的蓄力攻击很管用。往前穿过桥廊找到神像，休整之后迎战Boss——黑骑士（Doppelganger）。

黑骑士身上有一层黑雾缠绕，他是不坏之身，任何攻击都不能造成伤害，了解他的弱点后战斗就很容易了。黑骑士的克星是光，在房间四周墙壁有很多的灯罩，在Normal模式下的话打3下可打开（Hard模式为4下），先将灯罩打2下，引诱黑骑士过来攻击，然后迅速破坏灯罩，当黑骑士被光线照到身上后会有短暂3秒的僵直和破防时间，这时快速近身狂攻，灯罩恢复后迅速跑到另一边打灯罩，如此反复便可将黑骑士杀死。此战结束后学会复制阴影（Doppelganger）风格，可在战斗中克隆自己的镜像攻击敌人。



在恶魔世界里挑战邪恶棋盘

第18关 地狱煞神 Invading Hell

由恶魔之塔顶部的结阵进入地狱



隐藏任务12的入口

世界，沿正中的通道走过去，原本断裂的碎石拼成石桥，最后跳入传送点。来到邪恶棋盘，在这里要杀败国王、皇后、武士等棋子雕像组成的棋阵，每种石像都有其独特的攻击方式。将所有棋子扫光，由出现的传送点进入绝望之路，杀掉两只堕落天使，往上走看到一只巨足。先不要进入传送点，往右跳打红水晶收集红魂，再往左跳下去调查石壁上的纹路进入隐藏任务12（Final Ascension）。本任务是利用空中飘浮的箱子跳到顶部拿蓝魂碎片，考验的是跳跃技巧，建议使用魔术师风格和空中跳跃招式，完成后拿蓝魂碎片31。

回到绝望之路跳入传送点来到一个颠倒错乱的空间，沿楼梯走上去会发现石壁上有一些不同颜色的水晶石，调查它们便会触发之前经历过的Boss战，最少要经过5场战斗才能将石碑上的圆圈路线接通，如果将9场Boss战打全的话就可得到蓝魂碎片32。将石碑上的圆圈完成出现一道传送点，跳进去完成关卡。

第19关 天人交战
Forces Collide

经由传送点掉落到有流水的平台，在这里与成群的狼人交战，他们的僵直时间很长，抓住机会步步进逼，用双刀连攻很容易解决。消灭所有怪物出现新的传送点，由此前往幻想天堂——一处有很多镜子的圆形大厅。这里的两只狼人是无敌的，任何武器都不起作用，因为它们只是幻化的镜像，破敌的关键在于墙上的镜子，墙上有一面泛着绿光的镜子，在周围一圈镜子上不断转换位置，但丁要一边避开狼人的袭击，一边跑过去攻击镜子，镜子移开后再寻找下个出现位置。将绿色镜子打碎后狼人也随之消失了，新的传送点出现。跳到大厅的吊灯上拿生命之星L，由传送点前往无限天堂。这里是个有沙漏的环形通道，杀掉几只狼人后出现阶梯，跑到中央拿轮回符石（Samsara），利用传送点返回到前面的有镜子的大厅，将轮回符石放到金色雕像上，传送点变成灰黑的颜色，跳进去到一座灰白的废墟前，沿石桥往前面的大门走，用神像休整状态进入天堂禁地迎战Boss——亚卡汉姆。

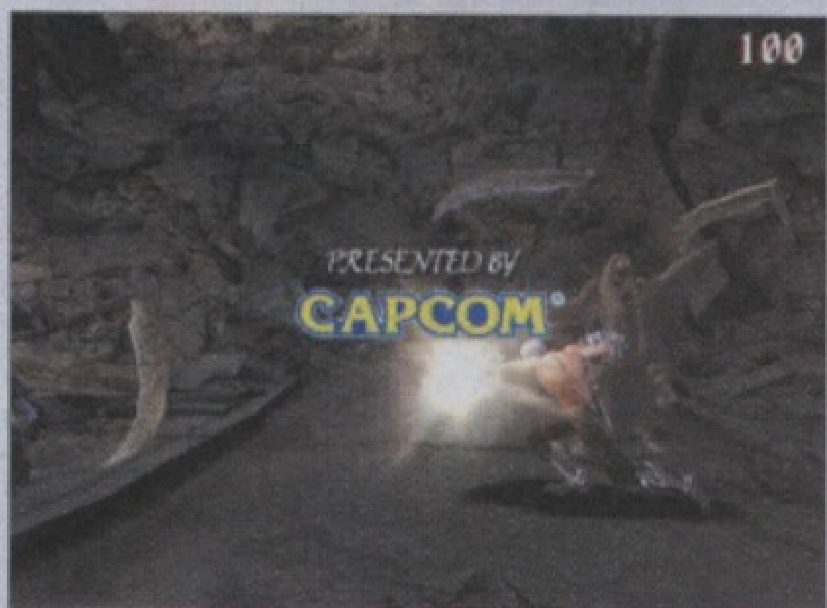
魔化的亚卡汉姆变成一只庞大蓝色怪物的形态，它有两种攻击方式：第1种是触角攻击，但丁要躲避触须并跳起使用双刀的空中招式来打，然后跳到它的脚部狂砍；第2种是钻入地底放出很多条小蛇，但丁要跳开使用火箭炮轰击，小蛇变红时会朝但丁包围过来，这时要使用双刀的地面组合招式打四周的蛇头，或者继续跳开用火箭筒来打。等小蛇消失后再冲过去打怪物。将怪物打掉半血时维吉尔出现，兄弟两人联手攻击，此时但丁不能恶魔变身，不过有维吉尔的帮助很容易解决。


跳到吊灯上拿生命之星L

第20关 灵魂的尖啸
Screaming Souls

解决掉亚卡汉姆，兄弟俩人展开宿命的交战。维吉尔在战斗中移速很快，因此要经常按R1锁定目标来攻击，他的攻击招式变化多样，剑术凌厉而迅捷，通常的招式有冲刺斩和破盔斩，在他出招时要迅速翻滚躲避，在他出招后会出现较长的僵直时间，这时变身魔人并换拳套攻击，剑圣风格的话还可蓄力来打，攻击紧凑的话能打八九下。当维吉尔变身魔人后要跳远闪躲，用枪械持续射击直至其恢复常态，如果他的身周罩有紫色光球，说明他变身为超级魔人状态，远离或上前打几下解除状态。


兄弟俩人的最后决斗



出现制作名单时杀够100名敌人，可看到额外的动画

战斗结束后，但丁一刀划开维吉尔的小腹，维吉尔掉落山崖并拒绝但丁施救。但丁回到塔底将火箭筒还给了玛丽（此时屏幕出现制作者名单，和玛丽一道消灭出现的怪物，在名单播完毕时杀掉超过100名敌人，可看到额外的维吉尔坠崖后的动画），然后回到城里继续办他的猎魔事务所……



国家的崛起——传奇延续

■贵州 yago（本刊特约作者）

《国家的崛起》系列是微软旗下名气仅次于《帝国时代》的RTS王牌巨作，由Big Huge Games开发的该系列前两款作品均以历史题材为背景，没想到这款《传奇延续》却突然跳入魔幻世界。游戏以年轻的梵西发明家吉亚科莫为哥哥米亚那王普楚左报仇为主线，在漫长的战役模式中玩家将充分体验三大文明种族——擅长蒸汽机械的梵西、精通元素魔法的艾灵和来自外星的掌握高科技的克德族人。本作单机战役模式类似《魔戒——中土大战2》的世界征服模式，主人公吉亚科莫率领众英雄为追杀弑兄仇人先后征战梵西、艾灵和克德三大地域，通过逐省争夺最终完成揭开真相的战略目标。本作引擎融合了各种最新视觉特效，Novodex物理系统也使战斗中的爆炸和坠落场面更为逼真，但游戏的真正亮点却是三大种族在诸多细节设定上几乎没有雷同之处，制作者们独具匠心的构思令人钦佩，玩家也可通过英雄、兵种、科技和建筑的不同组合衍生出千变万化的制胜战术。

注：本文所有译名均以《国家的崛起》繁体中文版为准。

精品 总评 8.0 大众软件评分

制作	Big Huge Games
发行	Microsoft
载体	DVD×1
类型	即时战略
语言	中文/英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：8.5　画面：8.5　音效：6.5　创新：8.0　剧情：8.0

配置要求
CPU：Pentium 4 2GHz
内存：512MB
显卡：128MB
硬盘：2.4G

战术心得

一、梵西战术

以蒸汽科技为特色的梵西族看似中庸，实则灵活多变，如欲早期突袭，则狂出工业区，造侦察机抢圣物攒资源，还可在原型工厂里出机械狙击手和机械蜘蛛，机械蜘蛛的撒网困敌特技在初期效果显著，机械狙击手干掉对方的增援部队，如果对方人多就放工业破坏，机械兵们正好趁乱上前闪电攻占。研究点数投放到开采以激活工业破坏，或走拾荒路线以战养战。机械蜘蛛的撒网是梵西早期突袭的关键，不过要在混战中操纵每一只蜘蛛准确对敌撒网攻击是有点难度，另外如果一击未成己方也会因为缺少商业区和军事区而陷入后劲不足的僵局。艾灵族单位在行动受困情况下能撑很久，因此梵西族的早期突袭对克德族比较奏效。

如果追求长期发展那就规规矩矩先出商业区，研究点数投繁荣，原型研究工厂出机械矿工，然后造研究中心转探钻孔获得额外研究点数。在保证至少有一座军事区和工业区之后继续优先造商业区，第一时



很多时候需要选择最合适的进攻方向

间出贸易飞船扩大财源，商业区之后优先发展工业区，根据矿或金币的储量是否接近上限灵活调整探钻孔的资源产出类型。有强大的经济基础后对一些小型中立建筑可采用收买，这样更快更安全。经济建设的同时也别忘了组建一支强大的机动部队，初期可以皇家火枪兵和机械兵为主力，只要数量足够战斗力也不容小看。占领中立城池后以相同模式发展，等到地图上己方区域越来越多后，玩家就是想败都难。

二、艾灵战术

艾灵族才是本作中最适于快攻的种族，开局后研究点数投召唤，然后造军事区，研究完成后立刻修沙之圈，这样不到一分钟就有了6队沙漠步兵。再出寻心者之后应该还有足够资源再修一座沙之圈，加上召唤部队的力量绝对够端掉敌人的矿场。前方突袭战打响后，后面两座沙之圈继续生产沙漠步兵并直接派往火线，如果能夺得军事优势那就更是锦上添花。割断敌人的经济动脉后对方几乎很难翻身，但这时以剩余部队抢攻敌基地并不明智，最好的选择是继续后方建设拉大差距后再发起总攻。艾灵族的攻坚能力不太令人满意，因此在遇到梵西炮塔时最好绕道走。

艾灵族同样可在经济建设上搞快速发展，但这还需要借助艾灵英雄们的招兵特技来提供军事庇护。先连出2座商业区和第2座矿场，研究点数投宝藏，锑矿产量立马就上来了。这时再出军事区，外加螺旋沙塔建立初步防御体系。接下来根据敌情决定是升级为大型城池还是召唤英雄，此时可考虑修建魔法区和沙之圈。召唤英雄首选达克拉，他的沙尘暴特技相当厉害，升到2级后还有免费毒蝎，无论是攻克矿场还是野战歼灭都能占尽上风。在拥有优势军事力量的前提下全力争夺矿点，经济腾飞后只需以人海战术就能淹没敌人。

三、克德战术

克德族开局除斥候之眼外没有部队，但他们完全能在短时间内打造出一支具有可怕实力的大军，就单兵而言克德族部队是三大种族中最强悍的。如果快攻的话，先造反应器区冲能量储备，接着修分矿，把开局赠送的神廊飞到攻击目标附近，着陆后立刻出3队持矛步兵。与此同时后方继续造第2座反应器区，然后是军事区、神圣区，神圣方舟出来后立刻送前线。研究点数投崇拜可激活方舟治疗效果，如果投审判则可激活步兵护盾特技。当神廊那边开始造第3队持矛步兵时，把积攒的研究点数一口气砸到热诚上，连升2级可带来另外3队持矛步兵，加上赶到的神圣方舟，无论你想干什么都很难有人能挡住。

如果要想稳健一些的话，仍然是先出两座反应器区，随后补上一座军事区，神圣区可要可不要，索性换成第3座反应器区也不错。研究点数直砸审判和天赐神力，同时赶紧修分矿。审判升到2级后军事实力也跟上来了，虽然部队不多，但仗打完之后恢复速度很快。迅速拿下最近的中立城池开始滚雪球发展，如果兵力损耗大，不妨中途转突袭战术，研究冲热诚，出免费持矛步兵，这样的补充速度敌人根本赶不上。

梵西族战役：复仇 (The Vinci Campaign)

凡拿萨远征军
The Vernazza Expedition

米亚那王普楚左带着弟弟吉亚科莫和老将军卡里尼前往矿场调查那里出现的怪异事件，不料途中遭到维努奇总督亚历沙卓偷袭导致普楚左惨死，吉亚科莫悲愤不已，决意为兄报仇。开始时与卡里尼将军带3队皇家火枪手沿路按提示前进，遭遇第2股敌人后会出现4个己方的机械兵增援。亚历沙卓带着从矿井中找到的神秘物品飞走，剩下要做的是砸烂栅栏门，冲过桥去消灭残余的维努奇部队并摧毁敌军营。

帕多尼亚的愚行
Padonia's Folly

亚历沙卓逃跑时使用的是派拉塔家族的飞行器，因此前往派拉塔也许可找到事情的真相，但经过西面属国帕多尼亚时，吉亚科莫等人发现这里正遭到来自沙漠的艾灵族人攻击，与此同时运送吉亚科莫机甲坐骑的部队也遭到敌人伏击，本关首先要夺回吉亚科莫的机甲。开始在基地造军营出皇家火枪兵和机械兵，然后沿路推进消灭挡道的暗黑步兵，摧毁一座螺旋沙塔后砸开水晶牢笼夺回机甲。这时来自派拉塔家族的英雄文莎出现，她希望吉亚科莫能帮助自己击退维努奇部队的入侵。收购附近的中立矿场，挨着它造一座蒸汽要塞出产威力更大的蒸汽加农炮。打到这里已可完成收集10处圣物的分支任务，奖励是两只机械蜘蛛，同时派文莎搜索附近找到康多提艾瑞军事基地，或买或攻拿下这里可生产骑兵。最后集中部队冲击

暗黑艾灵神魔马尔文的基地，首先推倒水晶之圈，然后干掉马尔文。

派拉塔之战
Battle of Pirata

维努奇部队入侵派拉塔后修建具有强大火力的武装要塞控制了整个空域，派拉塔各家族首领莲娜拉乘坐的飞艇被击中坠落，开始要先找到这位英雄。先召唤卡里尼将军，探索右下方地区可发现一座飞行基地和两艘货物运输机，用运输机将吉亚科莫、卡里尼及部队运送到地图中部，此处可找到莲娜拉。利用吉亚科莫的治疗能力修复莲娜拉的飞艇可招募这位英雄加入，最后的任务是攻入维努奇军占据的北面高地，摧毁或攻占武装要塞。本关分支任务有3：一是在出发点建立基地，完成1级开采研究，生产3只机械兵和2门蒸汽加农炮，最后还要建一座研究中心转化为望远镜；二是攻占地图东面的3处康多提艾瑞营地，统一中立地区；三是通过外交菜单向南面的马堤尼人进贡300矿和300金达成结盟，作为答谢他们将派遣大量空军增援最后的决战。

云中之战
War in the Clouds

从此开始玩家在战略地图上能自由选择作战方向，战役最终目标是攻占亚历沙卓的大本营维努奇。不过来自芙利格诺的席拉里欧和来自荒原的罗克王是亚历沙卓的两条走狗，他们也会对己方控制领域发动进攻，因此必须尽快攻克这两派势力的首都以彻底消灭他们。如果率先向西面的安柏托省进军即开始本关，安柏托森林原本是派拉塔家族领地，但当地发生叛乱，玩家的任务是协助消灭叛军。开局后立刻集中手上部队沿地图左上向3处指示目标点进攻，依次拿下康多提艾瑞营地、独立矿场和城池，前线战斗的同时别忘了在基地城池扩建工业、军事、商业、宫殿区。夺得中立城池后按照命令召唤莲娜拉并派她到地图上方忠于派拉塔家族的盟军营地去打探消息，然后通过外交菜单向盟



派拉塔攻城飞艇适于对付建筑

军方进贡300矿和300金可获得空中毁灭者增援。配置好空地一体火力系统后可向地图中部的叛军基地进发，摧毁3座碉堡和城池即可获得胜利，注意敌人的空中反击很猛，基地要提早布设防空火力。

米亚那储存场
Miana Reservoir

马尔迪尼省原先是米亚那的储存场，要进攻芙利格诺必先夺取这里。本关任务目标很简单，攻占左侧的敌方主基地城池即可，当然要拿下那里没点实力可不行，在地图上有8座中立方城池将成为敌我双方争夺的对象，如果放任对手去占领它们，你会发现敌人的人马会越来越多，因此也要积极参与争夺中立城池的竞赛，另外控制尽可能多的矿点也是立于不败的关键。

芙利格诺峭壁
The Cliffs of Feligno

夺得马尔迪尼省等于开启了通向芙利格诺省的大门，也许芙利格诺总督席拉里欧正忙于进攻北部的席尔亚和科巴尼尔，但玩家应该向芙利格诺发起进攻，打掉它能让席拉里欧直接消失。本关胜利目标为攻占地图北面高地上的敌人主城池，因为没有直接上山的道路，所以需要发展空军搭载地面部队，同时还要有足够多的派拉塔战斗飞船护航。分支任务首先是拯救东北方向废弃矿场中囚禁的康多提艾瑞骑士，其中还有另一位梵西英雄——擅长攻城的巴塔利欧将军。其次玩家要夺取地图中部的3座敌方飞行基地，控制中部地区以后狂出派拉塔飞船和攻城飞艇，前者对付敌人的空袭，后者沿外圈敲掉高地的防空炮塔，最后运输机投放地面部队对山顶城池发起总攻。

科巴尼尔矿场
Corbanile Mines

解决掉席拉里欧这个心腹大患后可回师返攻科巴尼尔省，本关与米亚那储存场一样为单纯的征服战斗。本关地形平坦，除敌主基地城池外有4处中立城池与若干中立建筑。开局之后立刻抢占地盘，夺得的城池越多手头可用的部队也越多，力争与敌人多路开战，但要确保控制中部地区，经过一番拉锯后如果能顺利拿下大部分矿点，胜利只是时间问题。

康多提艾瑞的冲突
Clash of the Condottieri

平定西南之后继续向中部进军，帝国的旧都康多提艾瑞城堡成为下一个争夺目标。本关有两派康多提艾瑞人马在内战，玩家要选择帮助弗尔利人攻城还是帮助蒙杜奇欧人守城，与前者结盟可获4单位军队点数，与后者结盟可获4单位财富点数。如果帮助守城方必须挡住进攻方15分钟，吉亚科莫不能造梵西基地，仅有两座军营生产康多提艾瑞单位，弗尔利人会经常从2～3个方向同时发起进攻，要打退他们确实不容易，尽快研究科技树中的1级繁荣可使己方部队获得自愈能力，玩家还得抽空派骑兵出去搜寻圣物获取资源以生产补充部队。分支任务为攻占地图边缘4处弗尔利基地，但如果分兵只会让守城变得更艰难。选择加入弗尔利人就简单得多，攻城之前先完成夺取外围4处基地的分支任务，然后持续生产大军将蒙杜奇欧人的城堡淹没，敌人偶尔会派小股部队偷袭己方基地。

矿场二部曲
Mine Again

如果刚开始离开派拉塔时没选择北上进攻凡拿萨省，那么现在是重拾这枚珍珠的最好时机。开始先夺取山坡下的中立城池获得基地，卡里尼的探子来报康多提艾瑞联军正在赶往这里，吉亚科莫等人必须在20分钟内通过采集或攻占更多矿场获取1500单位锑矿。东北方向有座中立矿场，向东过大桥后还有4座矿场，如果能攻占它们即可完成分支任务。

子爵的背叛
The Rogue Viscount

特罗那子爵从一具不明飞行器的残骸中获得某种技术后就背叛了米亚那，本关开局后立刻纠集初始部队直扑地图中部摧毁不明飞行器残骸，切断子爵的新技术来源。基地这边先造军事和商业区，出飞行商船时要指定地图西北角的佣兵旅店为贸易对象，经过长时间的贸易后这里的部队会加入己方阵营。子爵的科技似乎出了点问题，他手下的蛇型机器人开始攻击主人，不过子爵已设计了一套能量防卫系统巩固自己的城池防御，如果能摧毁东北方的发电厂就可降低进攻敌人主城的难度。完成这两个分支任务后就可准备对地图北面的子爵主基地发起总攻，杀死特罗那子爵并攻占城池后过关。

荒原之战
Arms of the Wasteland

夺取特罗那意味着将罗克王逼回自己的巢穴荒原，吉亚科莫正好将他铲除。对于在中部战线上活跃的总督，玩家可在看清他的进攻方向后，在目标省份内修建军营阻缓其进军步伐。在荒原有个叫狄斯楚吉欧的天才科学家一直在跟罗克王作对，如果能找到他就可联手对付罗克王。本关开局后部队先冲西北方中立城池，吉亚科莫独自往西北路口走，没多远就能遇上狄斯楚吉欧完成寻找盟友任务，新英雄狄斯楚吉欧的加入可带来一些锑矿。接下来发展经济建设城池，部队实力稍上档次后，先夺地图中部的3座康多提艾瑞军事基地完成分支任务，最后汇集大军围攻北面罗克王的基地城池。



争夺蓝可尼大桥的激烈战斗

蒙地拉古那的拾荒者
The Scavengers of Monte Laguna

歼灭罗克王后终于可集中精力对付亚历沙卓总督了，如果马尔迪尼没有失守的话他应该还在蒙地拉古那督战，杀过去后发现这里的机器人发生了原因不明的暴乱。开局后干掉围攻城池的机械拾荒者部队站稳脚跟，接着派遣侦察机四处搜寻机械拾荒者的源头，在地图东北部可找到3座机械废弃场，有人正利用它们生产机械拾荒者制造动乱。抓紧时间建设基地，沿着东南角向机械废弃场所在的地点进发，攻占中部和西南部的2座独立矿场可完成分支任务，最后杀到机械废弃场时会遭到敌方一条巨大的拾荒者机械海蛇拦截，多准备些天神坦克集中火力推倒它，然后才能安心摧毁3座机械废弃场。

迪尔西监狱
Dirsi Prison

从蒙地拉古那直接进攻西面相邻的迪尔西，本关只能选择3位英雄出场。亚历沙卓总督将此地的要塞改造成固若金汤的监狱，开始需要先想法攻入监狱。本关没有基地也不能造建筑，吉亚科莫只能带领一支小部队实施特种作战。开始后先冲下坡摧毁敌人的矿场，沿着这条路摸到监狱侧门，在门前右边囚室里救出一只水晶巨怪并接受为其寻找召唤主人的分支任务，注意不能让水晶怪阵亡。砸开侧门后杀入监狱，不过敌人也被惊动，来自维努奇的敌援将在15分钟后赶到，玩家必须迅速救出狱中关押的3名行政官员。水晶巨怪的主人艾灵神魔亚菲瑞斯被关在最东北角的牢房中，救出他后让其与水晶怪见面即可完成分支任务，另外监狱中还关押了不少友军部队，他们获救后都会加入己方阵营。在监狱最左端尽头的大院内关着维努奇原行政官波利，击败看押的典狱长茅利西亚后才能将其救出，所有这一切都必须在15分钟内完成。

席尔亚森林
Silea Forest

夺取迪尔西后不妨转背逆袭南面的席尔亚，逃回维努奇的亚历沙卓不会马上反击，即便他有这个计划，在迪尔西修建几座军事区就可挡住他的攻势。席尔亚之战属于单纯的征服作战，地图上除敌我双方主城池外有10座中立城池，攻陷敌人主城即可夺得最终胜利，但这显然是一场漫长的较量。

蓝可尼桥战役
Battle at the Ranconi Bridge

进攻蓝可尼的战斗难度较大，开始玩家要扩招部队夺取东南方向的小城池，如果想更有把握一些可先取北面和东面的矿场，等经济发展上档次后再采取军事行动。进攻小城池战斗一旦打响就会演变为拉锯战，能否挺过去就看后方经济建设是否能及时跟上，占领小城池后还要迅速北上控制蓝可尼大桥，如果让敌人的爆破卡车摧毁了这座唯一的通道战斗就会以失败告终。保住大桥后抽空分兵到南面山头夺取天文台，这样可对敌方行动

了如指掌。持续不断地向大桥北端派兵，只要有稳定的经济来源就别怕拼消耗，等到敌人撑不住时继续北进摧毁对方的蒸汽要塞，否则这里会不断生产爆破卡车攻击大桥，最后对敌人主城池发动总攻赢得胜利。

维努奇平原
The Plains of Venucci

向总督复仇的决战打响了，亚历沙卓在维努奇平原上部署了超级武器：重槌巨炮，在攻克总督的基地城池之前必须先把这个麻烦解决掉，否则重槌巨炮的远程火力将给己方部队带来毁灭性打击。开局后照例抢矿场夺取周围中立城池，重槌巨炮位于地图东北部，要到那里只能经由东面南北走向的通道上去，找一位飞行族英雄抢先靠近重炮可暂时吸引它的毁灭火力，主力部队攻到通道附近时可完成摧毁2座弹药库的分支任务。重槌巨炮附近有一条陆地海蛇把守，拼全力将其击倒，然后派吉亚科莫上前使用治疗技能将它修复，这期间不能让海蛇残骸被敌人摧毁。有了这只巨无霸，夺取重槌巨炮的战斗就没那么艰难了，拿下这门超级武器后根据分支任务指示向地图西北角的维努奇援军据点来一发散弹炮弹射击。利用矿点遏制战术逐步压缩敌人部队规模，最后以大队天神坦克加空中毁灭者围攻基地城池，重槌巨炮的爆破炮弹、毒气炮弹攻击什么的全都别吝啬。胜利之后吉亚科莫却发现亚历沙卓带着另一门重槌巨炮逃脱，这个坏蛋残忍地毁灭米亚那后向东窜入艾灵人居住的沙漠。

艾灵族战役：腐化 (The Alin Campaign)

深入沙漠
Into the Desert

吉亚科莫带领大队人马一路追杀总督，但最后却在沙漠中迷路，一位魔法师艾瑟伯斯请他们帮助夺回圣物，作为报答他将带领大家前往艾灵都城亚扎赫立夫。开始向西南圣物所在地点移动，摧毁沿途的7座沙之圈可完成分支任务，过桥后在螺旋之塔附近找到像大箱子的圣物，打掉周围所有敌对建筑后夺得它，此时艾瑟伯斯出现并开始带路，所有部队跟随他和圣物前进，一路上会有沙虫和沙漠步兵的拦截，保护好艾瑟伯斯。跟着魔法师走到地图西边的水晶神庙废墟前，他突然化身为暗黑艾灵马尔文并召唤大批手下发动攻击。在这千钧一发之际，西面突然出现一支沙漠部队帮助吉亚科莫消灭了马尔文，带领部队的居然是吉亚科莫昔日的艾灵朋友奥瑞。

亚扎赫立夫保卫战
Defense of Azar Harif

抵达亚扎赫立夫见到艾灵国王后得知他正苦恼于沙漠中四处为害的黑暗艾灵势力，艾灵大法师煞巫受不明法宝诱惑后堕落并创造了黑暗艾灵生物，这些怪物摧毁了繁华的梅哲克许并威胁着艾灵人的生存，总督向国王许诺要帮助他消灭黑暗艾灵，吉亚科莫力图证明总督别有用心，没想到正遇上黑暗艾灵进攻亚扎赫立夫。吉亚科莫以剩余部队在奥瑞帮助下打退了进攻的敌人，变成光杆司令的他得到一座位于地图西北部的艾灵城池。根据任务指示先造螺旋沙塔、沙之圈各1座，然后向东攻打中立交易站成功拿下后完成建设基地任务。黑暗敌人利用水晶螺旋体召唤了大批部队准备围攻亚扎赫立夫，吉亚科莫必须摧毁地图中部的5座水晶螺旋体。强烈建议等拥有足够多的高级部队后再攻占交易站触发摧毁水晶螺旋体的战斗，造水晶之圈出攻城单位，或召唤巴塔利欧将军也行，远征部队一定要携带圣物可治愈敌境伤害。本关有两个分支任务，一是攻占东北方席拉里欧的基地，由此可生产康多提艾瑞兵种，二是攻占地图南端的一座超级悬浮城池。

迷途梵西人的传说
Tale of the Lost Vinci

战略地图上继续向东将有不止一条进攻路线，与此同时暗黑艾灵的三大首领——席本、孟菲斯和喀尔加也会由东向西杀来，他们如果被打败后又会在沙漠深处和地狱山两处基地省份复活，因此尽快拿下这两处省份才是剿灭暗黑艾灵、拿到进入古城梅哲克许的两把钥匙之关键。建议先向北面的集会之处发起攻击，本关中玩家可随时切换控制吉亚科莫带领的艾灵方与普里托瑞将军带领的梵西族部队，胜利目标是坚守地图中部的沙漠绿洲18分钟。初期经济建设很重要，多造矿场与飞行商船加大资源产量，钱够后立刻买下东北角的中立交易站，这样能在附近水晶矿边上再修一座矿场。到9分钟时，敌人的攻击力度会突然提高，对方将从北、西南和西面3个方向来犯，力争在他们靠近绿洲之前将其歼灭，越到最后敌人的冲锋会越频繁，总而言之不惜一切代价保卫绿洲。本关分支任务为攻占地图边缘3座狂暴战士营地，虽然能因此获得威力强大的狂暴战士，不过通常很难抽出多余兵力。过关后普里托瑞将军加入己方阵营。



拯救龙族首领瑟朗龙

废墟突击兵
Ruin Raiders

往南进入闪亮之地，本关只能选择3位英雄出场，建议带上拥有高强度单兵攻击能力的英雄，例如卡里尼。开始要寻找失踪的艾灵探险者，在地图东边找到他们后得知暗黑艾灵大军扑向地图中部废墟，南边的敌城池因此防御空虚，立即挥师将其拿下，不料废墟中的敌人却召唤出3只腐化神魔四处发飙，接下来要赶紧修复刚占领的城池并歼灭这3只神魔，注意城池失守会导致任务失败，所以最好不要等它们打上门来，迅速扩招部队搜寻并歼灭它们，如果节奏把握得当可很快过关。本关分支任务为收集地图上10处圣物。

百夜惊魂
Hundreds By Night

继续向南攻入沙丘南部，难民营地的艾灵人请求英雄们打退喷火蜥蜴的骚扰。沙漠女王贝乐莎瑞会带部队挡住来自北面的敌人，玩家负责东面防御，开局后多造矿场与商业区提升资源储备。很快天黑降临后蜥蜴们来犯，只要能撑到天亮他们就会撤退，这时可组织力量反扑，不过最好等实力壮大后再这么做。打退首夜蜥蜴进攻后接到分支任务：下次黑夜来临前将己方基地建设为有2座宫殿区的繁荣城池，完成后贝乐莎瑞加入己方接受玩家控制。拿下周边两座沙漠绿洲继续发展经济，尽量多出能有效克制蜥蜴的火元素，最后挑个黄道吉日把隐藏在地图东侧上中下三地的3只喷火蜥蜴女王来个一锅端。

古老的神殿
The Ancient Temple

这时暗黑艾灵的部队也该攻到了神殿之沙省份，冲过去收拾他们。本关为小队作战模式，只能选择3位英雄出场，开局后发现老对头暗黑艾灵马尔文在废墟里不知捣什么鬼，必须在20分钟内找到并干掉他，否则任务宣告失败。马尔文会不断召唤手下阻挡英雄们，在沿路追击马尔文的战斗中能发现很多被他用水晶体冻住的部队，摧毁水晶后可获得这些单位，解救10支部队后完成分支任务。当追杀马尔文到地图尽头后，这家伙会召唤两只水晶巨怪作最后顽抗，集中火力放倒它们后再解决马尔文。

找回货物
Goods Recovery

接着继续进攻冰冷之沙省份，本关也需选择3位英雄登场。在这里会遇到饱受怪物袭击的席尔亚商人马可，他请求我们护送3位商人（实际上是3辆货车）前往地图上指定的目标点，麻烦的是玩家必须来回连续走3趟，途中少不了大批怪兽反复出现，另外还有15分钟的时间限制，战斗的诀窍是让部队缠住敌人，货车尽快逃往目的地。因为没有基地，奥瑞召唤的鲁克魔蛇在本关很有用。出发点左侧有一处暗黑艾灵的小营地，如果消灭那里的4只怪物可完成找回货物的分支任务并得到机械兵和机械蜘蛛增援。



地图上有一些NPC会给予分支任务

龙穴
Nest of Dragons

沙漠中的巨龙们也受到黑暗艾灵的邪恶腐蚀，它们的首领，号称天空炼狱的瑟朗龙被冻结在水晶中。选择3位英雄出战，开始立刻向东北的敌城池发动进攻，夺取城池后攻击冻结的瑟朗龙将其救出。接着让瑟朗龙带上奥瑞召唤的鲁克魔蛇迅速飞向地图西侧拯救4只被冻结的巨龙，那里只有几只魔灵看守，很容易就搞定。这之后的任务是攻克北面的暗黑艾灵城池，那里还有一只巨大的水晶飞龙压阵，赶紧建设城池扩编部队，新加入的巨龙部队可专门打击敌方贸易商船扼杀对方发展。注意看画面右侧的暗黑恐怖攻击倒计时表，尽量赶在敌人发动致命打击前攻克暗黑城池，集中手上所有飞龙应该能打掉敌人的水晶飞龙。回到战略地图上，加入己方阵营的巨龙们将自动帮助你收复一处被暗黑艾灵夺占的省份。

卡拉夕斯沙漠
Kalahese Desert

继续向东进军，进入傻瓜之路省份是一场单纯的征服战。己方出现于地图南端，敌基地在北端，中间共有6座中立城池，攻占敌基地城池即可获胜。无分支任务。

长者高岗
Elder's Rise

前面被击败的暗黑艾灵首领们纷纷开始复活，抓紧时间攻入神魔之城省份，不过本关仍然是一场征服战。己方在东南登场，暗黑艾灵基地位于西北，地图中有4座中立城池，获胜条件照旧。无分支任务。

沙之典狱长
The Sand Warden

沙之深处省份是暗黑艾灵首领复活地之一，这里的沙之典狱长达克拉掌握着进入梅哲克许的一把钥匙，吉亚科莫必须抢在暗黑艾灵之前攻克达克拉栖身的沙之堡垒。开局后迅速拿下前面的城池及周围绿洲开始经营，通往沙之堡垒的路上有一座暗黑艾灵的水晶堡垒，以初始兵力要攻占它并摧毁旁边的两座暗黑螺旋体是不太可能的，这个分支任务还包括攻占左上

角的暗黑艾灵城池以及摧毁其他所有暗黑螺旋体。在防守经营期间可抽调兵力到地图右下侧接第2个分支任务，击败看守的恐怖沙虫夺取达克拉的地窖和宝库。主攻部队初具规模后使用战场特技召唤瑟朗龙助战迅速解决地图中部的水晶堡垒，然后北上直取沙之堡垒，水晶之圈中生产的声波加农炮对攻城战大有帮助。此时达克拉也该被暗黑艾灵的频繁进攻折磨得奄奄一息了，击败它并不难，但只要没占领沙之堡垒这家伙会不断复活。胜利后拿到沙之匙，同时也铲除了暗黑艾灵的复活基地。

炎热的夏天
Summer's Heat

统一南边之后可西撤北攻，首选目标是闪耀的沙漠省份，本关仍为征服战，己方登场于地图西侧，敌主城池在地图东侧，地图中有4座中立城池。

陶拉山 （Mount Tola）

接着往上杀入灰白荒地省份，这里还是一场征服战，地图内敌上我下，中间分列有10座中立城池。

狂人谷
Valley of the Mad

继续向东进入狂人谷，选择3位英雄出场。刚到这个诡异的地方，吉亚科莫就因吸入绿色毒气突然发疯四处乱走，沿途不少喷火蜥蜴和暗黑艾灵伏兵拦截，所有己方部队立即跟上提供保护，只要能在8分钟内保证吉亚科莫的安全，我们的英雄就会苏醒恢复正常。



艾灵战役胜利结束

腐化
Shards of Corruption

进攻森巴平原，据说艾灵族勇士安卓梅列克也在这里。开局后先拿下背后的贸易站，接着向西攻占那座小型城池，在城池北面有两座暗黑螺旋体，一气将它们推倒，然后迅速回防己方基地。之后继续向东北扩张攻打沿途的蜥蜴基地和绿洲，但不要忙于进攻城池，否则会引来大批敌人反击。组建强大的空中力量，利用它们摧毁地图中部的另外3座暗黑螺旋体，对安卓梅列克的绿色部队可不予理会，胜利后他会加入己方。在地图东北部的望远镜那里可发现分支任务要求寻找的科学家，派一位英雄前去会谈，他要求攻占蜥蜴基地并给他带去一只喷火蜥蜴，完成后得到望远镜，科学家还会要求你帮他寻找走失的机械兵，机械兵在地图西北角山顶，必须用艾灵圣盒生成的魔法旋风才能将其带回给科学家。

分裂军队 （Split Forces）

从森巴平原向上方的王冠省份发动最后的清场作战，这里的火焰生物为抵挡暗黑艾灵摧毁了跨越峡谷的唯一大桥，吉亚科莫等人必须摧毁暗黑艾灵的两座水晶堡垒和两座暗黑螺旋体。不幸的是，大峡谷将己方部队隔断为南北两路，开局后南面部队在吉亚科莫带领下立刻抢攻东南角的水晶堡垒和暗黑螺旋体，得手后立刻将南部军团用魔法旋风运送到北边增援，不过小心峡谷中的中立火元素生物会攻击运输工具。北面城池初期保持防御姿态，注意提升队伍中对空火力的搭配，同时尽快拿下南北两边的藏宝处和地窖以获取更多资源，只要能保证良好的财政，北面的战争就会获得最后胜利。注意，如果南北两座己方城池全部失陷则任务失败。

熔岩池 （Lava Pools）

对地狱山发起总攻，这里的火焰守护者妲曼娜可能拥有火之匙，暗黑艾灵也准备对她下手。开局后迅速纠集部队杀向地图中部，这里有3名暗黑艾灵神魔正在施法将妲曼娜封印带走，消灭他们救出妲曼娜，使用卡里尼或奥瑞的单体必杀技迅速解决神魔。救出妲曼娜后立即返回基地，火之匙在北面的火之堡垒中，通向那里的道路已被暗黑艾灵控制，没有一支足够强大的部队根本不可能杀过去。伺机攻取附近城池和绿洲扩充实力，在地图西侧有分支任务，矿场有一群梵西寻宝家请求帮助他们打败北方的鲁克魔蛇夺回交易站，但完成这个任务后他们却推三阻四想赖掉报酬，进攻他们夺取矿场。火之堡垒前的火之魔怪王将是最后总攻的最大威胁，用卡里尼或奥瑞的狙杀技能单独“照料”它。



极其难缠的火魔怪王

穿越暗黑水晶
Through a Glass Darkly

拿到两把钥匙后返回战略地图，古城梅哲克许出现在熔岩池下方，选择3位英雄开始战斗吧。开启大门进入梅哲克许后首先要寻找暗黑艾灵的大头目煞巫，过桥沿着路走，接连摧毁3座水晶之圈，记住砸破途中水晶牢笼获取更多友军单位，很快遭遇一只万年水晶巨怪，群殴干掉它再拿下前方的绿洲休整。再到下一拐弯处会遭遇恐怖的蜘蛛女王帕萨克，要打倒它难免伤亡惨重。最后抵达神庙找到

煞巫一场恶战，煞巫的水晶冻结术会凝固相当数量的己方部队，打败他后夺得水晶法宝。没想到总督这家伙却带着重槌巨炮出现在右侧高地上，带着剩余部队回到梅哲克许入口的吉亚科莫遭到总督的陆地海蛇王攻击，危急时刻多亏莲娜拉带领援军赶到，总督妄图发射巨炮消灭吉亚科莫等人，赶紧带着加入己方的煞巫、妲曼娜、达克拉等英雄杀上高地摧毁重槌巨炮。最后的决斗中总督死于激光炮短路爆炸，但一艘不明奇异飞船的突然出现让事情变得更加复杂。

克德族战役：重生（The Cuotl Campaign）

决战（Showdown）

击退发动进攻的怪异飞船后，吉亚科莫等人追到禁忌之林附近的一座废弃村庄遭遇大批克德族敌人。本关可切换控制梵西与艾灵两派力量，开始要消灭35名克德族敌人，推荐发展基地的同时等敌人自动送上门来吧，完成这个任务后两族基地之间的冥王央塔席会带着手下的狂暴战士加入己方。接下来的任务是攻占地图北端的月神神殿，这可是块相当难啃的硬骨头，建议先拓展地盘从经济上扼杀敌人，注意保证各子基地有足够的防空火力，否则敌人的空军会让你知道什么叫悔恨。攻克神殿后动画演示吉亚科莫在卡里尼帮助下摧毁了克德月神，但死神夕恩出现夺走水晶法宝，卡里尼为保护吉亚科莫壮烈牺牲。吉亚科莫因触动水晶法宝被沾染并发生晶化变异，挚友的死对他打击很大，他为了复仇对自身躯体和坐骑进行了改造。

裂口（The Rift）

克德族战役的战略地图和前面两场战役大同小异，战役总目标是杀到地图最东头的克哈尔打败死神夕恩，不过除这位反派老大之外，北有暴风女神莎克南有太阳神季尔都会跟你捣乱，如果不是忙着通关的话顺手把这两位也灭了吧。进军查姆克省份后发现克德邪神们擅长用瘟疫对付敌人，央塔席配制的解药只能够一半的部队使用，因此玩家必须选择是带领梵西族部队还是带艾灵族部队投入战斗，这个选择将决定今后带哪一族英雄出场，本关中玩家还将学习指挥克德族作战。根据任务指示先修建一座反应器区和一座神庙，然后攻占一座中立建筑。完成这个任务后，克德族人的反叛者卡库拉将加入己方阵营，接下来的任务是攻占地图中部的克德邪神首都，同时要保证卡库拉属下的4座城池不能全部沦陷。迅速向东西两个方向拓展子基地，造矿场冲资源以人海战术拿下敌首都，如果手脚慢可抽调足够部队帮助卡库拉死守他的基地城池，然后分兵偷袭空虚的敌首都也行。

暴风湿地
The Storm Marshes

如果先向南解决太阳神季尔的话就进攻暴风湿地省份，这又是一场征服战，己方城池在南，敌人首都在北，不过南北之间有两道鸿沟相隔，因此空军的重要性不言而喻。地图上共有12处中立城池。

压制（Oppression）

继续向东进攻卡曼城池，迎接玩家的将是一场艰难的防御战。以卡库拉为首的战败者克德族人希望摆脱克德邪神的统治，为了赢得他们的加入，吉亚科莫等人必须协助保卫地图上的5座城池。先把12点研究点数用来提升科技，然后迅速补足矿场矿工人数攒资源，敌人的大规模进攻部队将在开局3分钟后出现，他们会随机从3个方向发起进攻，部队编制中包括有不少太阳巨像等重型单位，如果硬拼根本无法抵挡。取胜的关键是游击战，力争开始就吃掉对方一股部队，当其余两股部队合兵攻打城池时暂避其锋锐，等待敌军向下一城池移动时迅速收复失地，战斗期间保证足够资源和兵力补充，最好再召奥瑞等带兵强力英雄出场助阵，如此运动游击敌军不愁不灭。



吉亚科莫放出镜像分身作战

迷失灵魂之谷
Valley of the Lost Souls

太阳神季尔这时也该出动了，如果他挪动到迷失灵魂之谷省份正好打过去一并解决。本关为征服战模式，地图中敌下我上，周边地区共有6座中立城池。

太阳之谷
Valley of the Sun

一鼓作气杀向太阳神季尔的老家提库特里，这里有座超级武器众神之眼号称拥有毁灭一切生物的可怕力量，本关任务是夺取它并杀死太阳神季尔和攻占敌人基地城池。本关敌人比较本动，但这并不代表玩家可轻举妄动，开局立刻向左右两翼拓展势力范围，夺城池造矿场组建重量级大军再扑向地图中部的众神之眼。这玩意类似总督的重槌巨炮，但它仅有一种四方尖塔雷射攻击模式，而且威力也不大。进攻众神之眼的战斗中，太阳神季尔很可能会带队南下增援，直接围攻干掉他，拿下众神之眼稍作休整后继续北上夺取敌方基地城池过关。

空运大作战（Airlift）

南部战事结束后借道卡曼城池进攻北部的札拉姆岭，本关地图中部有一条东西横向的大峡谷，谷上仅有两座桥梁沟通南北两端，己方出现于南端，胜利目标是夺取北端敌人主城池。开始先迅速派兵扼守住两座大桥，



与死神夕恩的决战

敌人的进攻部队会逐批次缓慢南下，利用桥头狭窄地形就能很容易挡住他们，尽快召唤奥瑞获得更多增援，与此同时迅速占据南端所有中立建筑和矿点，等待混编大军人数足够后再向北稳步推进。本关分支任务为护送峡谷两端出现的7艘战败者武器零件货运飞船安全抵达己方城池，奖励是风暴飞碟和死亡之球两种高级单位。

暗藏危机的雨林
Rain Flats

继续东进迈向哈塞普省份迎击暴风女神莎克，本关为征服战模式，己方登场东北角，敌基地位于西南，地图上有4座中立城池。

民族的起义
Insurrection

向北跨入库米丛林清剿暴风女神莎克的势力，己方部队从西南登场，胜利目标是攻占东北方的敌主城池。如果正好在这里碰上莎克，她会一开局就直扑过来，不过以吉亚科莫变身后的诸多强大特技，加上主场作战优势应可将其击杀于城池大门前。地图边缘有3座敌人的子城池，如能将它们全部拿下即可完成分支任务，不过最好等到稍有实力之后再考虑。在东北角有一座转换器，正北角有不少圣物，派遣空军把它们轻松搞到手。敌方最后的主城池防御火力极其强悍，建议等到控制所有地域后再发起总攻。

失落盆地
Lost Basin

失落盆地的战斗又是征服战，敌北我南，地图内散布着10座中立城池。

知识之窖
Crypt of Knowledge

对莎克的老窝托姆奎发起进攻，胜利目标是攻占知识之窖和敌方所有城池，以及击败暴风女神莎克。开局之后立刻以初始兵力夺取地图中部的知识之窖，那里的防守兵力不多，北面的敌人似乎也不太在意它的得失。夺取知识之窖后可施放心灵控制俘获敌方部队。不久之后莎克会带大队人马对己方来一次快速突击，集中优势兵力主场作战解决她。利用山谷隘口遏制对手发展，先南后北最终将敌人阻隔在东北部狭窄地域内一举击破。



克德战役胜利结束

卡伯沼泽
Kaba Swamplands

往下进入卡伯沼泽，征服战模式，敌东我西，14座中立城池。

游击战（Guerilla Warfare）

开始进军夕恩的地盘，首选目标是柴克省份，只能选择3位英雄出场。克德邪神们利用地图周边的4座圣殿作为物资传送中转站，如果能占领其中之一就可立足发展，吉亚科莫等英雄从南面登场，开始没有基地，玩家可在4座圣殿中随意选择其一进行攻击，不过要注意地图中部有敌人的主基地，实力不够最好别去刺激他们，拿下圣殿后发展经济才是硬道理。本关地图中散布着12支战败者中立部队，找到他们可完成第1个分支任务；第2个分支任务是截击3艘克德敌人的贸易飞船，击毁后可夺得它们运送的物资；第3个分支任务是攻占全部四座圣殿并守住它们。当敌人在地图上的控制区域只剩中央城池时，那就是发起总攻的最佳时机。

暗藏危机的雨林
Rain Flats

进攻旋月峭壁的战斗地图和哈塞普省的一样，征服战模式，己方东北敌城西南，4座中立城池。

众神之战
Battle of the Gods

最后终于来到克哈尔迎战死神夕恩，躲在3道能量防护墙中的夕恩正在修建一座与外星联系的通讯塔，如果不能在60分钟内干掉他那就会迎来世界末日。要破能量防护墙必须先摧毁地图周边3组共6座动力节点，己方除吉亚科莫外的所有英雄兵分两路登场，两股部队各有一座入口建筑可生产战斗单位，切记这两座建筑绝不能落入敌人之手。迅速朝两翼最近的动力节点发起进攻，兵力不够的情况下英雄们的特技可发挥很大作用，尤其煞巫的召唤水晶飞龙。歼灭敌单位可获得资源奖励用于在入口建筑生产补充部队，摧毁6座动力节点后通向核心区的大道开启，吉亚科莫此时才会带队出现，干掉两只精英太阳巨像后直取夕恩，把所有的特技都放出来吧，只要保证能在吉亚科莫倒下前打败夕恩。最后夕恩启动了通讯塔企图召来更多外星邪神，吉亚科莫毅然跃入通讯核心光柱中引发短路大爆炸，世界最终获得拯救，我们的英雄也成为了传说中的邪神终结者。

双周回眸

关键词："少儿不宜"

近日，中国青少年网络协会公布了一份"暑期绿色游戏评测报告"，报告中称《征途》《魔兽世界》等网络游戏初步认定不适合未成年人玩。其中，《魔兽世界》里"很多副本未考虑游戏爱好者的身心健康，容易使参与者过于劳累；有些报复性的任务对未成年人身心可能有不利影响"。而《征途》这款游戏甚至被认为不适合成年人。因为游戏的早期版本中"有两人对赌（每人一次下注最多可相当于人民币2元）和买凶杀人的任务"，且游戏"分为10个阵营，使得恶意PK猖獗，杀人还可当官；而蹲监狱的人可继续在监狱里大开杀戒，还可通过贿赂或越狱的方式出狱"。

小虾：其实我是想说，该协会在评测之后采取的措施很有趣：根据"绿色游戏推荐标准"，当某款游戏所有服务器都适合18岁以下的玩家游戏时，由协会授予该游戏"绿色游戏"称号；如果部分服务器适合18岁以下玩家，则授予这些服务器"游戏绿色专区"称号……

人物：铃木裕


铃木裕在上海的媒体见面会上

7月14日下午，世嘉与天游软件在世嘉上海分公司举办了一场小型媒体见面会。会上，世嘉的著名游戏制作人铃木裕就《莎木Online》的相关问题接受了记者的采访。

关于游戏跳票两年未能推出。铃木裕说，世嘉当初与JC Entertainment合作时曾推出过一个初始的游戏版本，并进行了小规模测试。但由于对游戏的某些技术处理和世界设定不能满意，最终世嘉方面放弃了合作，转由世嘉上海分公司继续游戏的研发。

关于自己在游戏开发中的角色。铃木裕说，当初是自己发现《莎木》适合用来制作网络游戏并提出了《莎木Online》的开发项目。因此不论游戏的开发策略和进度有何变化，他本人都将是这个项目的总监督。



关于收回开发权后游戏的变化。铃木裕认为，近年来世嘉本部对网络游戏技术的重视使当年《莎木Online》开发中遇到的技术难题迎刃而解。目前的游戏开发中还融入了一些来自TV Game的创新元素，相信在正式公布《莎木Online》细节的时候能给玩家带来惊喜。

关于《莎木Online》可能被取消的传闻。铃木裕保证，既然宣布了这款游戏，世嘉就会对此负责到底，目前开发计划并没有变化，一切都在按部就班地进行。

铃木裕说，目前《莎木Online》几乎是他工作的全部。和《莎木二章——香港》一样，《莎木Online》的游戏背景是20世纪80年代的中国香港，随着版本更新，游戏范围将扩大到中国的其它城市，如西安、上海等。由于原作的角色构成了整个《莎木》的世界观，因此他们都会作为NPC出现在《莎木Online》中。游戏一开始，玩家将加入刃武鹰、玲莎花与红秀瑛这3个职业阵营中的1个，加入后这些角色将向玩家提供各种任务。

小虾：铃木裕再次强调，这是一款专为中国玩家定制的游戏。可是对于玩家最关心的何时能玩到游戏的问题，不管是铃木裕本人还是世嘉都没有给我们明确的回答，一种说法是，今年年内游戏会开始测试。

数字：2 810 000

281万元人民币，这是日前北京海淀法院审结的一起利用游戏外挂非法进行牟利的案件的涉案金额。公诉机关起诉称，自2004年6月至2005年9月间，曾任国内某知名杀毒软件公司副总裁的谈某通过"北京国创科技有限公司"招聘多名计算机人才，通过修改、替换网络游戏《传奇3》的客户端开发出3种外挂软件，并通过其开设的"007"网站出售给玩家。《传奇3》的运营商光通通信得知这一消息后立刻向北京市公安局经济犯罪侦查处报案。公诉机关在举证时表示，根据我国著作权法的有关规定，网络游戏出版物的软件部分和动画形象部分分属我国著作权法保护的计算机软件作品和美术作品。这起北京首起侵犯网络著作权的案件将择日宣判。

新作：《铁血三国志》

说《铁血三国志》是新作有点不太合适，毕竟已经开发了近3年时间。不过期间它的命运却颇为坎坷。日前，在《铁血三国志》开发小组融入金山后，他们公开了游戏的最新消息。首先是场景的设计，吴国会稽、蜀国建宁、魏国牧野三地的大地图分别公开。其次是极具特色的"文官文斗"与"武官武斗"的介绍。《铁血三国志》的战斗分为武斗和文斗两种。武斗是标准的ARPG模式；文斗则采用回合制，战斗双方可选择文斗特有的攻击方式，结合相应的技能，颇有舌战的感觉。


在旧河道被魏军包围


这便是文斗的场景了

■快评

一轮红日和太阳旗

■北京 卡卡


引起争议的“石狮图”，左为2003年内测时的设计，右为近日游戏中的截图，看不出有什么不同

有些东西流传起来有你意想不到的迅速。几天前，笔者还是在QQ群里看到的这段关于网易《梦幻西游》的帖子，几天后，各式各样的论坛上包括知名的购物网站上已经堆满了转发的帖子，标准的版本是（以下尽量保持原文风貌，所用词汇不代表笔者观点）：网易老板丁磊在7月7日把《梦幻西游》的经营权卖给了日本人，而就在日本人买下游戏的半小时之后，就在游戏的衙门里面插上了日本的太阳旗。日本人在这一天买下这个游戏明显是有政治阴谋的，（他们）在1937年7月7日攻打中国没有取得成功，现在却在2006年7月7日把日本的太阳旗插在了中国游戏的衙门里面，是何居心，大家可想而知。在这里说这么多就是告诉那些玩《梦幻西游》的人们不要再玩了，你们买一张梦幻点卡就是在帮日本人……希望现在在玩《梦幻西游》的朋友和知道别人在玩的朋友了解这件事，以后见了都要竭力劝阻。

网易保持了几天的沉默，随后发表声明将这个事件予以澄清。我不知道游戏的开发者看到这样的言论到底作何感想，但盲目的爱国主义从来就是这样兴起的。在这里，我们很难揣测这一事件与此前一位高等级玩家被封号是否有直接联系，但自从北京一区颐和园服务器一位昵称为“X死4小日本”玩家遭到永久封号后，似乎理智就完全不存在了。好吧，明白地告诉你，网易没有做错。我读过那篇名叫《颐和园：一个名字引发的灭帮惨案》的帖子，如果你被灭了帮，你真的应该冷静下来想想，你为什么被灭掉了，而不是将之当作一个无厘头举动的导火索。P

（本文仅代表作者观点，与本刊立场无关）



左为古代公堂的复原图，右为引起部分玩家争议的游戏原图。如果大家足够冷静，应该明白所谓的“太阳旗”是怎么来的

■网游事件簿



●腾仁信息历时两年开发的武侠网游新作《**功夫Online**》尚未在国内大范围测试，却已经传出了众多海外厂商对这款游戏感兴趣的消息。据悉，来自日本、韩国、越南的游戏厂商都对该游戏产生了兴趣，其中越南一家公司希望签下其在东南亚地区5年的运营权。

●随着《**刀剑Online**》两周年活动的重头戏“刀剑世界杯格斗大赛”的启动，专为本次活动设计并推出的大奖——绝版暗金护符的名称也正式确定：属性卓越的“刀剑璧”（防御10，攻击2～4，冰、火、毒攻击1～2，需求等级30级）将和之前为众多玩家所追求的“杀破狼”相媲美。



北美最受欢迎网游排行榜

排名	游戏
1	星战前夜
2	激战（公会战争）
3	瑞泽姆传奇
4	卡米洛特的黑暗时代
5	无尽的任务 II
6	英雄城市
7	最终幻想XI

资料来源：MMORPG.com

韩国网络游戏排行榜

排名	游戏
1	Dungeon & Fighter
2	街头篮球
3	洛奇
4	Rohan
5	鬼魂
6	热血江湖
7	天堂 II
8	魔兽世界
9	奇迹世界
10	英雄Online

资料来源：韩国Rankey网站
http://www.rankey.com

中国台湾省网络游戏排行榜

排名	游戏
1	激战二部曲——盟与敌
2	洛奇第三章——暗黑武士
3	激战（公会战争）
4	劲舞团
5	希望Online——七彩水乐团
6	三小侠（Grand Chase）
7	RF Online——消失的伊甸高原
8	水浒英雄
9	墨香
10	飘流幻境

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站
http://www.gamer.com.tw

云网销售风云榜

排名	产品
1	搜狐游戏卡（刀剑Online）
2	魔兽世界游戏卡
3	网易一卡通（大话/梦幻）
4	天堂一卡通（天堂 II）
5	17Game一卡通（热血江湖/决战）
6	游龙世界充值卡
7	金山一卡通充值（剑侠/封神/剑侠 II）
8	久游休闲游戏卡（劲乐团/劲舞团）
9	征途游戏卡
10	盛大网络游戏卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

“蒸汽朋克”与你同在

■北京 冷血文眼

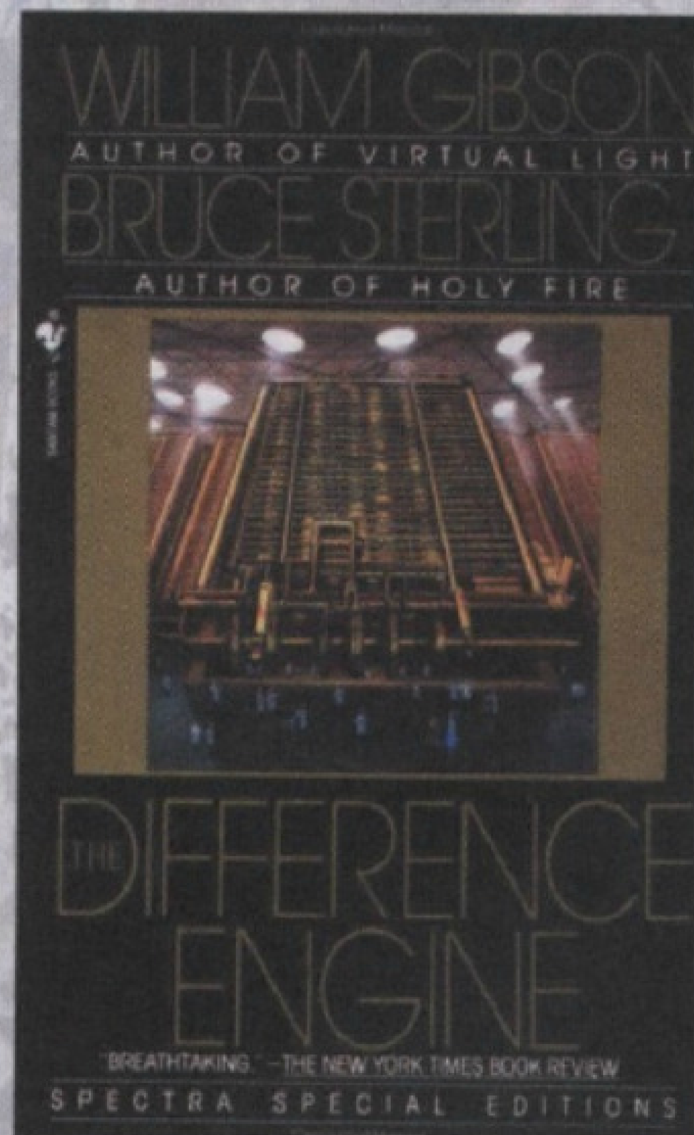
对于大多数中国玩家来说，最近被一个叫做“蒸汽朋克”（Steampunk）的词汇“洗脑”多半缘自韩国人的网络游戏《蒸汽幻想》，而首次体验到蒸汽朋克的世界观应该是来自大友克洋那一部部充满维多利亚时代背景的“蒸汽”卡通，或是大银幕上类似于《非常绅士同盟》（The League of Extraordinary Gentlemen）这样的异类电影。至于什么是“蒸汽朋克”，在大多数玩家的眼中，可能就是呼啸而过的蒸汽机车，用蒸汽机作为驱动力的奇怪机甲……可能你自己也没有意识到，当你沉浸在《最终幻想》系列凄美的爱情故事中时，你已经完成了探究蒸汽朋克世界的入门课程。

梦想篇：科技与魔法共存

1987年，在这个传统奇幻作品（《龙枪编年史》正值鼎盛时期，而以白狼公司“Underworld”设定为背景的奇幻小说也初露端倪）还十分强势的年代，杰特尔（K.W. Jeter）、布雷洛克（James P. Blaylock）、鲍尔斯（Tim Powers）三人组尝试创作一


《最终幻想》系列的爱意缠绵冲淡了玩家对它的世界设定的关注

种全新的奇幻理念，为此杰特尔提出了“维多利亚式奇幻”这种观念：“只要我们能够想出一种适合的集合规范，一些建立在与维多利亚时代相适应的技术基础上的事物……或许可以把它称作‘蒸汽朋克’。”由此，最初的蒸汽朋克风格出现在了纸面上。不过由于杰特尔、布雷洛克、鲍尔斯3人的作品都是结构复杂的奇幻小说，他们把过多的笔墨都发挥在了突出“蒸汽朋克”这个奇幻理念之上。在他们的小说中，杰特尔总是花费大段的文字来描述一个从未真实存在过的维多利亚时代的伦敦，奇异的蒸汽发明充斥着那个世界，却往往忽视了对小说情节的描写，使小说看起来更像一本规则书，所以最初的“蒸汽朋克”小说并没有获得读者太多的关注。直到1991年，威廉·吉布森（William Gibson）和布鲁斯·斯特林（Bruce Sterling）合作的《差分机》（The Difference Engine）面市，才让全世界主流奇幻小说迷了解了“蒸汽朋克”这个奇幻文学类型，同时又给奇幻小说带来了赛博朋克（Cyberpunk）这种更加天马行空的领域。之后，保罗·德·菲利普（Paul Di Filippo）的《蒸汽朋克三部曲》（The Steampunk Trilogy）终于把蒸汽朋克推到了奇幻文学的主流阵营，有趣的是，当时的出版商在并不了解“蒸汽朋克”这种文化类型时，就擅作主张地为这些“维多利亚式奇幻”安上了同样风格的封面作为类型特征，而这些由莱斯·爱德华兹（Les Edwards）创作的维多利亚式浪漫的封面插图，却成了蒸汽朋克此后被极大视觉化的前奏。



《差分机》对许多人而言是最值得纪念的蒸汽朋克小说。在这个故事里查尔斯·巴贝奇完善了他的分析机，而英国陷入了早期计算机革命引起的混乱

现在让我们看看这些早期的蒸汽朋克作品。这些作品中喜欢通过某些拟真的假设，叙述工业革命后充满想象力的世界。蒸汽自然是代表了以蒸汽为动力的大型机械，朋克则是一种非主流的边缘文化，用街头语对白书写的文体，它的意义在于题材的特立独行。蒸汽朋克作品往往建立在某种假设的新

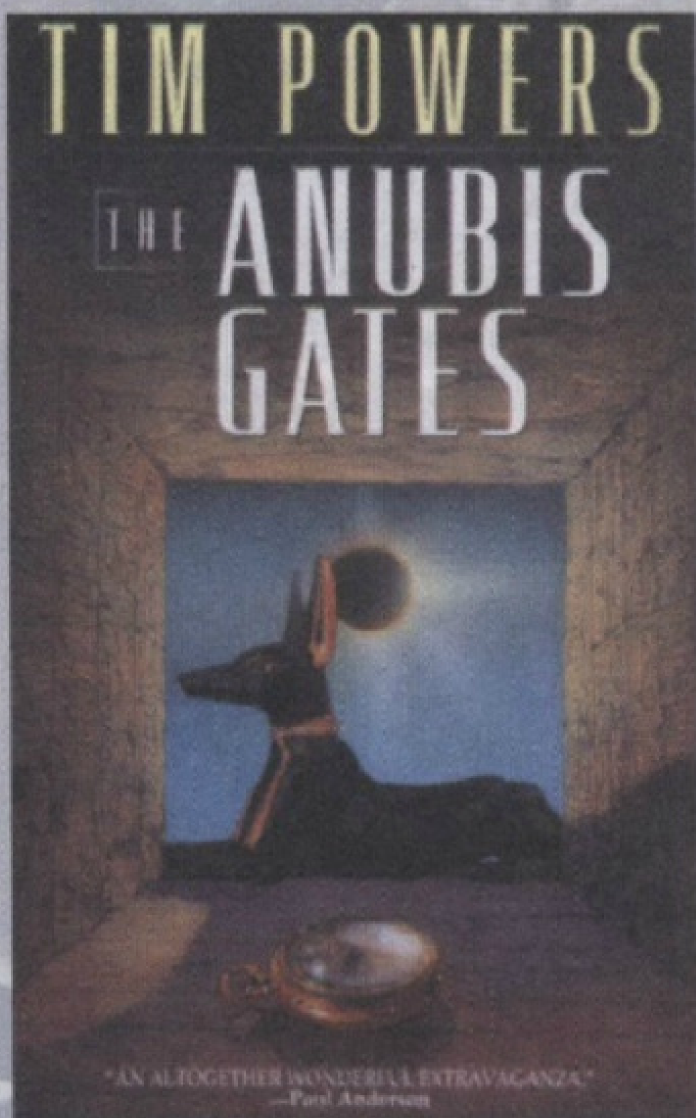

蒸汽朋克就在你我身边，它既熟悉又陌生

技术之上，如通过新的能源、机械、材料和交通工具等方式，展现一个平行于19世纪西方世界的架空世界观，营造出它虚构而又怀旧的特点。所有以蒸汽朋克为特征创作的小说都趋向于科技超出人们的理解，科技甚至成为类似于魔法的一种存在。在蒸汽朋克风格的小说中，科技能实现人类想要实现的一切梦想，科技（主要是以蒸汽机为代表的科技）替代了传统奇幻中的魔法，而科学家成了能够使用“机器咒语”的现代魔法师。不过在另一些小说家的作品里，传统的魔法并没有在“蒸汽朋克”中消失，它们成了另一种高科技。比如在弗雷泽（James G.Frazer）的《金枝》（The Golden Bough）中，“魔法原理”依照分类学分门别类；而在鲍尔斯的《阿努比斯之门》（The Anubis Gates）和《怪异之潮》（On Stranger Tides）中，魔法操作者不能接触裸露的地面，因为泥土有类似于魔力的接地装置作用。由此，它们定义了完整意义上的蒸汽朋克——科技与魔法的共存。科技如何成为魔法，魔法怎样被科学规范，这种设定上的张力正是蒸汽朋克的核心所在。


《樱花大战》也属于蒸汽朋克的范畴

现实篇：电影、动漫与游戏

随着时代的发展，蒸汽朋克已经不仅仅停留在书本上，漫画和游戏领域也开始借鉴蒸汽朋克的设定风格，其中最知名的作品就要算大友克洋的《蒸汽男孩》和游戏机平台的角色扮演大作《樱花大战》了。不过在这些作品里，日本人在蒸汽朋克的传统风格上又添加了自己的理解，而这种日式风格的蒸汽朋克却也是国内玩家接触得最多的。不同于日式风格的“蒸汽朋克”，在欧美漫画和电脑游戏中的蒸汽朋克作品往往注重科技与魔法的共存，风格也更加诡异。如著名的《非常绅士同盟》，就是把传统文学作品的怪杰英豪综合在维多利亚时代的背景下，他们的对手往往就是那些掌握着“机器咒语”的现代魔法师。

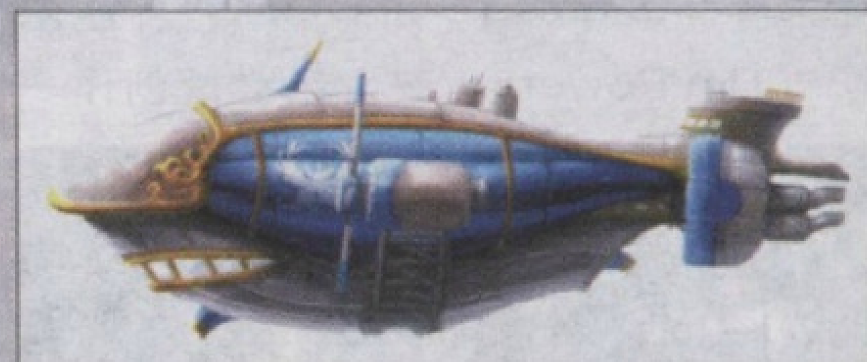


鲍尔斯的《阿努比斯之门》是蒸汽朋克的经典。这是个关于埃及魔法和时间旅行的复杂故事，点着煤气灯、烟雾缭绕的伦敦以及神秘的乞丐行会令人着迷

当然，如此平易近人的文化自然是网络游戏喜欢的题材，虽然直到2005年韩光软件（HanbitSoft）才开发出了这款名字十分直接的《蒸汽幻想》。《蒸汽幻想》基本上比较贴近蒸汽朋克的风格。在这个游戏的背景设定中，蒸汽这种科技“魔法”被矮猿人掌握，拥有传统魔法力量的人类王国为了维护自己的霸权而视蒸汽科技为洪水猛兽。随着新蒸汽技术的现身，科技得到高速发展，人类、矮猿人、崇尚自然的兽人都开始为这些新的“魔法”彼此进行争斗。游戏中最值得一提的就是，矮猿人建立的罗格威尔共和国，其建筑物上总是插满排气管，到处都是振动的活塞和发出巨大轰鸣声的引擎。在弥漫着整个城市的灰蒙蒙的蒸汽中，随处都可见挥舞着锤子忙碌的矮猿人们，一派后维多利亚时代的城市风貌，这也算是玩家感受“蒸汽朋克”魅力的一个十分亲近的舞台。


自成一派的奇才艾伦·摩尔笔下的两册图画书被改编成了好莱坞电影《非常绅士同盟》。故事带来了许多熟悉的角色，包括化身博士、尼莫船长等，他们共同经历了两场纯蒸汽朋克式的冒险


《蒸汽幻想》已经更新到了新版《零件危机》


飞空艇是蒸汽朋克世界的特征之一，在许多游戏中它已经被人们无尽的想象力描绘过许多次


宫崎骏的名作《哈尔的移动城堡》正是用东方人的视角诠释西方人的小说，你在其中可以看到大量蒸汽朋克的元素

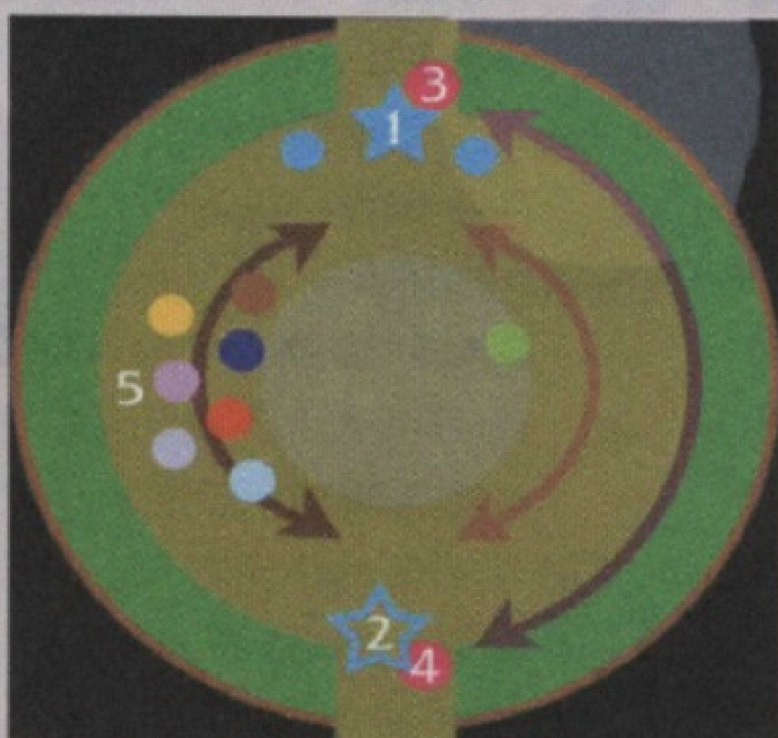
■类型：在线角色扮演 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：第九城市
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.wowchina.com

《魔兽世界》攻略篇
纳克萨玛斯蜘蛛区攻关要点

■北京 kane



纳克萨玛斯蜘蛛区示意图：1.阿努布雷坎，2.黑女巫法琳娜，3.迈克斯纳



阿努布雷坎站位图：1、2.Boss应该被拉到的位置，3、4.MT，5.其他职业的站位

亡灵之城纳克萨玛斯（Naxxramas，以下简称为Naxx）的出现让整个东部王国和艾泽拉斯世界再次陷入了亡灵天灾的阴影中，而坐镇于此的更是《魔兽世界》（以下简称为WoW）中第一次出现的英雄级Boss——亡灵天灾军团东部王国总指挥官克尔苏加德。相信每位《魔兽争霸III》（以下简称为WC3）的玩家对这个巫妖都不会感到陌生，这位英雄的引入也使Naxx副本的攻略难度陡然提升。现在就让我们进入Naxx最诡异的蜘蛛区，在这里有3位恐怖的Boss守卫着进入克尔苏加德房间的“钥匙”，只有通过它们，我们才有可能见识到巫妖克尔苏加德的风采。

首先明确两点：

1.猎人：同TAQ一样，猎人在Naxx中也将起到关键作用，宁神射击和稳定的远程DPS输出在对付每个Boss时都十分有用，建议每个Naxx团队至少要带上4个高级猎人。

2.时间插件：纳克萨玛斯中的Boss大多拥有精确的技能发动时间，为确保团队做好充分的迎战准备，每个Naxx团队中的玩家都必须安装一个时间插件。

阿努布雷坎

Boss技能：

1.死亡蜂群：阿努布雷坎每隔90秒会转换一次攻击模式，转换时其攻击强度会增加300%，并释放死亡蜂群。该技能效果类似WC3中“小强”的同名技能——大面积的AOE杀伤加一定的吸血效果，所以此招发动时，除MT外的战斗人员一定要远离Boss。

2.召唤尸甲虫：在转换攻击模式时，阿努布雷坎会随机召唤1只精英尸甲虫。这只精英虫有捕网和毒性攻击等技能，死后会分裂出很小的尸甲虫（玩家死后也会分裂出小甲虫），法系职业需及时AOE掉。

3.穿刺：“小强”的独门绝技！而他的Cosplay版——阿努布雷坎自然也会这个技能，同WC3中一样，这个技能将造成40码距离的直线杀伤击飞玩家，落地时再次受到伤害。

相信每个WC3的“粉丝”见到阿努布雷坎时都难免要激动，对！它拥有和“小强”一模一样的外型，是天灾军团中地穴蜘蛛部队在东部王国的将军。不过还好，它没有“小强”的实力，也没有“小强”的智商，对付它相对简单。首先确保安装了时间插件，以留意阿努布雷坎转换攻击模式的时间，这是攻略的难点所在。开始攻击时，MT在开怪后马上把阿努布雷坎引到整个大厅的最上面，注意它正面的朝向，让它一直背对大厅中央（主要Raid群所在地），这样就基本上废掉了穿刺技能的威力。此时DPS输出者马上消灭掉阿努布雷坎起初的两个精英蜘蛛助手（由两个副MT分别顶住），然后开始攻击Boss。待到它开始转换攻击模式时（要特别注意），MT马上把Boss引向大厅门口，此时其他职业的玩家迅速移动到MT和阿努布雷坎行进路线的另一侧（同时把刚召唤出来的精英虫引到这一侧，以免打搅MT引怪）。注意和Boss保持距离，待MT把Boss引住后再次输出伤害，直到下次转换攻击模式。如此再三，如果DPS足够的话，6分钟内可以解决战斗。

黑女巫法琳娜

Boss技能：

1.毒箭：每10秒发动一次，最多攻击10个目标，基础

伤害1500点，同时拥有中毒的DoT效果，射程超过60码。

2.火雨术：射程为40码的大面积火雨，每秒造成2000点以上的基础伤害，如果控制不好将是团灭的直接导火索。

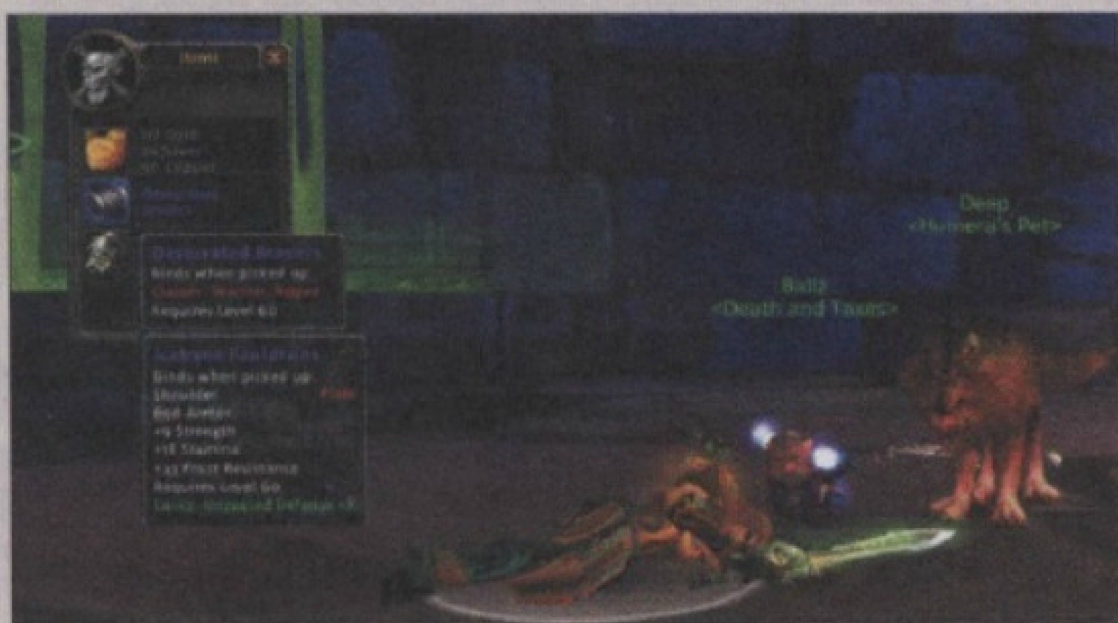
3.狂暴：每隔60秒进入狂暴状态一次，狂暴后法琳娜的单体物理伤害高达5000点以上，所以需要立即解除她的狂暴状态。

膜拜者技能：

1.解除狂暴：解除法琳娜的狂暴状态，同时禁止其释放自然系魔法30秒，降低释法速度20%（这是个类似奥爆的AOE技能，对范围内的所有人员有效，所以不要让法系玩家被打中）。

2.反控制：膜拜者在被控制后一旦摆脱，将获得一个反控制的Buff，时间约为300秒。

通过对于黑女巫法琳娜手下膜拜者的技能描述，我们应该清楚如何应付她近似无敌的狂暴技能。同时，因为毒箭和火雨术是其主要杀伤技能，所以抗火药水、抗火图腾、抗火光环、抗自然药剂是必备用品，主要队员（MT、主要DPS输出者）保持160点以上的自然抗性和200点以上的火焰抗性将使攻略难度大幅降低。一开始，法琳娜和她的6个手下（2名追随者、4名膜拜者）出现在大厅的上角，因为要考虑到“保护”膜拜者的安全，所以需要至少7个MT参与Raid，首先主MT对Boss冲锋，并马上把她拉到大厅最上面的角落里，尽量减少火雨术的伤害范围，同时剩下的6个MT立刻分别顶住2个追随者和4个膜拜者。其中，顶住膜拜者的MT要把他们拉到法琳娜影响不到的角落（我们可以把这4个膜拜者编号，分别派4个高耐、高火抗的牧师到其附近）。待主DPS团队集中所有火力瞬间消灭追随者



成功解除狂暴是对付法琳娜的关键

后，MT将法琳娜拉到大厅中央（利于狂暴后的解除），然后所有DPS职业分散站位全力向法琳娜输出伤害，并通过时间插件计算狂暴来临的时间。我们需要在狂暴来临前8秒给MT准备所有的特效和Buff，圣骑士、德鲁伊和萨满祭司要准备在狂暴来临后马上给MT大幅度治疗；在狂暴来临前5秒，1号膜拜者附近的牧师马上控制1号靠近法琳娜，随时解除她的狂暴（此时需要牧师特别注意法琳娜的外型，只要她发红变大就要马上解除狂暴）。成功解除1次狂暴后，要重复之前的伤害输出阶段，等待下一次狂暴来临。



注意不要让Boss在狂暴状态下发动群体缠绕

注意：因为每个膜拜者在被控制后都有1个300秒左右的反控制Buff，所以玩家实际上只有4次解除狂暴的机会，也就是说玩家要在5分钟内解决掉法琳娜，否则狂暴后的Boss将杀死所有玩家（笔者团队的流程是3分半左右，所以熟练的话这个时间是相当充裕的）。

迈克斯纳

Boss技能：

1.绑缚：每隔40秒左右迈克斯纳会随机把3个仇恨列表第一位（一般是MT）以外的玩家弹到蜘蛛网上，同时结蛹包住他们，造成每两秒约800点的自然伤害。

2.小蜘蛛：每隔40秒迈克斯纳会从尾部生出若干小蜘蛛，注意在3秒内AOE掉。

3.蛛网缠绕：每隔40秒迈克斯纳会把所有玩家原地缠绕住10秒，此时所有人不能行动，并受到1600点左右的自然伤害。

4.噬骨毒液：迈克斯纳会频繁对主要仇恨对象施放一个降低治疗效果90%的中毒效果，需马上解除，否则后果难以想象。

5.狂暴：在HP低于30%后迈克斯纳会进入狂暴状态，攻击的速度和频率将大幅提高。

虽然迈克斯纳是蜘蛛区中唯一一只真正意义上的蜘蛛，并且是“镇区”Boss，但迈克斯纳并不是很难对付（仅针对能见到它的团队而言），因为它没有过于恐怖的AOE技能和帮手，战斗中DPS不用拉开过大的距离，站位变得不太重要。MT在开怪后把迈克斯纳引到大厅中央，并把蜘蛛头引到背向团队的一面，其他DPS输出者在Boss被拉住后开始稳定地输出伤害。此时需要注意的是迈克斯纳的3个普通技能：对于绑缚，猎人和法师需要马上把队友救下来（网蛹只有6100的HP，且没有防御力，3秒左右就能击破）；对于小蜘蛛，可在Boss尾部随时留一个AOE团队；噬骨毒液只会持续施加在MT身上，所以只要团队中的相应职业持续为MT解毒即可。对付迈克斯纳需要特别注意的是其群体蛛网缠绕，这里再次需要时间插件的帮助，设置时间插件在其发动攻击前5秒时提醒（第一次发动为开战后40秒，随后每40秒一次），然后牧师、德鲁伊和萨满祭司马上给MT加盾和持续回血的Buff。蛛网缠绕发动后所有玩家都不能动，MT将被白打10秒，所以保证MT安全是此处的关键。迈克斯纳进入狂暴状态后才是整个战斗的难点。首先，千万不要让迈克斯纳在蛛网缠绕期间进入狂暴，如果出现这种情况基本上只有团灭。所以一个团队要控制住Boss的HP，让它在剩下32%左右HP时发动一次群体缠绕，这样在缠绕结束后将有一个40秒的安全期来对付狂暴。此时DPS全开，争取在40秒内把迈克斯纳送上西天。如果不幸在40秒内未能解决战斗，让Boss再次发动群体蛛网缠绕，就要MT提前开破釜沉舟和盾墙硬撑过去了。总之，在DPS全开的情况下，迈克斯纳不会存活超过70秒。

■类型：在线角色扮演 ■制作：火狐数码 ■运营：搜狐
■游戏状态：8月2日内测 ■官方网站：http://tl.sohu.com

《天龙八部》武侠网游新体验

■北京 虚竹

《天龙八部》是一部寓言，也是一本教科书，人生百味，尽在其中。每个读过金庸小说的人可能都不会忘记书中人物命运的跌宕起伏、江湖纷争的大开大阖，而网络游戏对书中试图表现的人生命题来说或许是个很好的实现方式。作为搜狐2006年最重要也是第一款真正意义上自主研发的MMORPG，《天龙八部》在盛夏的8月终于揭开了它的神秘面纱。

画面，古意盎然

作为一款3D网络游戏，《天龙八部》的画面在写实的基础上希望表现出小说中原汁原味意境。在游戏里，我们可以看到大理国的宝相庄严和佛学昌明、星宿海的阴冷诡异和暗无天日、逍遥派的卓尔不群和飘逸脱俗、天山派的霸气以及丐帮的豪气。除了很好地表现了苗疆的野性和明教的威严之外，宏大的城市中也不乏精致之处，你能真切地感受到洛阳的古朴和苏州的雅致。自由的3D空间中，《天龙八部》的故事将由玩家在这里书写。

门派，各有所长

《天龙八部》中共有九大门派，分别是：少林、武当、丐帮、天山、峨嵋、逍遥、明教、星宿和大理。当玩家在新手村中通过各种任务的历练，拿到9张联名推荐信，且等级达到10级后，就可以选择加入门派继续修炼了。九大门派都有各自的独门绝学，只有本门弟子才可以学习并修炼。这些门派和绝学的设定各具特色，如大理的弟子外功较强，擅长隔空点穴，拥有毒、火、玄、冰4种抗性，身处云南使他们个个善于制蛊；星宿派弟子拥有复活能力，除了善于点穴之外，还长于制毒术、引虫术等阴毒的武功；天山派弟子则拥有隐身能力，可召唤护法协助攻击，其独有的玄冰术、采冰术威力不小。虽然小说原著里并没有峨嵋、武当和明教，但是开发者从整个历史的演进中考虑，还是加入了这些广受欢迎的门派，只是它们现在的面目和金庸小说中的描述就要有些差别了，毕竟现在只是这些门派发展的早期阶段而已。


角色成长到一定级别后，便可购买本门特有的坐骑，提高角色的移动速度。如武当派道士们的坐骑是仙鹤、峨嵋派女侠的是凤凰、少林武僧的是伏虎……随着等级的提升，你还可以换乘更高级的坐骑


少林派弟子以外功见长，华丽的佛法威力无穷


在《天龙八部》中，你少不了会看到这个颇具中国特色的功能——结婚

开发者没有把干巴巴的练级当作游戏的主要内容，他们设计了或爱情、或宿命、或哀愁、或豪情等不同风格的故事主线来串连门派任务，在指引玩家修习的同时以情动人。显然，不同门派所接到的门派任务和副本任务是不同的，想体验《天龙八部》的全部乐趣，要玩过全部门派才能知道。

婚姻，夫唱妇随

一个人闯荡江湖是不是觉得孤单呢？金庸先生笔下的江湖中人不只侠肝义胆，更有儿女情长，一段段至死不渝的爱情让人刻骨铭心。《天龙八部》中设计了结婚系统，可以让玩家在游戏中寻找自己的另一半。当男女双方角色都达到35级后，以组队状态携带一定金钱来到洛阳，在月老大人的见证下便可结为连理。同时你的背包中将出现浪漫的结婚戒指，你的技能栏中还将出现“心心相印”“不离不弃”两个结婚后才有的特殊夫妻技能。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：Nexon/devCAT ■运营：世纪天成
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://www.luoqi.com.cn

《洛奇——圣骑战争》专为中国玩家打造

■上海 周周

7月14日，世纪天成运营的网络游戏《洛奇》正式更新至《圣骑战争》版本，并宣布永久免费。《洛奇——圣骑战争》中不但包括G3S3的后续更新，还新增了部分中国大陆服务器特有的系统与物品，如率先开放PK、新增多种服装道具等。因此，本次更新不但是世纪天成将《洛奇》重新包装推出后的一大举措，而且更新的内容也是专为中国玩家量身定做的。

新增的PvP频道

7月5日，《洛奇》率先在新区更新至《圣骑战争》版本，同时附送仓库加倍和娜儿复活服务，于是大量新老玩家涌入了新区。到7月14日新版全面更新，游戏每日两小时的免费时间也调整为24小时，仅靠服务和道具交易收费。如果你想长期玩的话，转生卡与更大的仓库是必需的，但总的来说费用还可以接受。此次更新一大变化是Nexon决定在《圣骑战争》中首先加入PK系统，让中国玩家玩得更痛快（这也又一次证明，说到PK，中国玩家比韩国玩家还疯狂）。当然，《洛奇》的本意不在PK，所以虽然新加入了PvP频道，但原来的PvE频道依旧保留，无论你喜欢哪个调调，这样做都能满足大部分玩家的需要。

国服独有的道具

说到国服独有的道具，唐装、红包、雁翎刀和宠物熊猫是这次更新中的新鲜玩意。韩国服务器有“韩服”，日本服务器有“和服”，那么中国服务器也要有“唐装”不是？红包没什么多说的，其实就是大钱包，能装5万金币。雁翎刀是暴击率较高的武器，和罗马短剑有异曲同工之妙，这样玩家又多了一款可改造或精灵化的实用武器了。而国宝熊猫除了外形可爱外，战斗力也不比迷你熊逊色。既然提到宠物，就必须说一下《圣骑战争》中宠物系统的特别之处——玩家除了可以培养宠物外，还能直接扮演它们（当然这时你的大号就不能上线了）！想想看，你是名新人，却碰到一只熊猫围着你转，一个劲讨好你，问你有没有钱、要不要武器、带你打地下城……是不是很神奇呢？


唐装娃娃笑开怀，《圣骑战争》中增强了Avatar系统，通过设定可以让你在BBS上的形象与游戏中同步更新


可以让帕拉丁和暗黑骑士大战的专用竞技场开放了，如果你加入PvP频道，还可进行规则更宽松的PK

暗黑骑士，你的选择之一

暗黑骑士是《洛奇》G3主题，在《圣骑战争》中玩家可放弃帕拉丁投入黑暗怀抱。与只提高力量与敏捷属性的帕拉丁相比，暗黑骑士的能力得到了全面提升，他的高智力想必会吸引大批法师加入其中。暗黑骑士拥有驯服怪物的特殊能力，无论是在地下城冒险还是在竞技场与帕拉丁对决，这都是异常实用的技能。不过在加入他们之前首先要考虑清楚——一旦成为暗黑骑士你就不能回头了。


比房屋系统更吸引人的，或许就是埋藏着远古神兵的皮卡初级地下城与隐藏着女妖秘密的拉比高级地下城的开放

家的感觉

在《圣骑战争》中，玩家终于可以拥有属于自己的房屋或属于公会的城堡了。通过竞标某个大公会将获得城堡的建造权，在一定时限内建好城堡，这样城堡周围的空地就可以拿去拍卖了。玩家拍得空地后可按条件自行建造相应等级的房屋。你可以邀请朋友来做客，也可以进行贸易活动。而拥有城堡的公会可从居民处收取税金或销售与城堡连接的地下城通行证来囤积资金。要知道城堡地下城的Boss就是大名鼎鼎的男妖。

■类型：在线角色扮演 ■制作：八八信息 ■运营：八八信息
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://www.jianghuol.com

《江湖Online》圣石争夺战解析

■北京 新剑

2006年暑期，北京八八信息运营的武侠类网络游戏《江湖Online》推出了2.0版。这款武侠游戏以江湖恩怨为主题，以真武剑门、天霸刀门和魔尊血门三大派系的争斗为主线构建了一个纷乱的江湖。目前游戏的2.0版刚刚开始公测，2.0版最精华的部分就是玩家们期待已久的势力战。

圣石争夺战

在游戏的设定中，正、邪、魔三大势力均有一块代表着各自势力荣誉与力量的神圣石碑，谁若击破了其它势力的圣石，那么己方势力就将获得这块易主的圣石的庇护。圣石争夺战的规则是这样的：正、邪、魔三大势力将各自拥有归乡谷附近的5块领地，并且可以分别在这些领地上建立起自己的本城与各领地的防御力量——精英守护阵，以抵御敌对势力的入侵。圣石被放置在离本城最近的一张地图内，每张地图均有一个由12位本派精英战士组成的守护阵，其他势力只有打败这个精英守护阵方可接近圣石，最终击破圣石才能彻底夺取它。被夺取的其它势力的圣石将被安置在放置己方势力圣石区域的临近地区。具体为：真武剑门夺取月光圣石或暗黑圣石时被放置在谭鹤林，夺取大紫天石时被放置在道火村；天霸刀门夺取天武圣石或暗黑圣时被放置在乱雄峰，夺取大紫天石时被放置在重曲谷；魔尊血门夺取天武圣石或月光圣石时被放置在蛟龙村，夺取大紫天石时被在放置逆水村。

各势力圣石的位置的位置分别是：真武剑门的天武圣石放置在曲川里（5386,4780），天霸刀门的月光圣石放置在万波瀑（5324,9541）；魔尊血门的暗黑圣石放置在萧虎林（4322,7142）；天神教的大紫天石放置在大慈悲神殿（九焕炼狱相连）。在势力战中保卫己方圣石是很重要的，拥有己方圣石时，69级以下的玩家就不会受到其它势力的PK。而攻下其他势力圣石可获得的10%～30%的攻击力提升也是以拥有己方圣石为前提的。此外要注意，各势力的所有圣石受到攻击1小时后将恢复体力，因此你必须在1小时内攻破它。


真武剑门、天霸刀门和魔尊血门三大派系与系统控制的天神教一起发动了圣石争夺战


圣石争夺战中要注意攻守平衡，丢掉了自己的圣石是得不偿失的

抗魔战系统

夺走怪物大紫天石的一方，在每晚22时会遭遇怪物攻城战，也就是抗魔战。抗魔战其实是天神教为夺回圣石而自动发动的战争。天神教将对夺下大紫天石的势力发动攻击，战斗过后，大紫天石以战争的胜负结果决定新的归属。

抗魔战开始前10分钟系统会发出公告，玩家可找专门的NPC传入战场。真武剑门为金鹏头领碧驰虎、天霸刀门为护堂头领杨平、魔尊血门为封神夜叉头领罗流圣。每方最多可进入100人。抗魔战共有5种难度等级，系统在圣石战开始前就随机定出了抗魔战的难度等级。被攻击一方的胜利条件一般是打破一定数量的投石车，失败条件则是被投石车破碎大紫天石。虽然战斗十分惨烈，但系统对失败的玩家并没有严厉的惩罚，在战斗中死亡的玩家可以自动回到本城。


在1小时内必须攻破圣石

为了昔日的恩怨，为了本门的利益，投身到宏大的势力战中去吧，这里有力与力的碰撞，有智慧与兵法的较量，三派之间的对抗、联合、利用和背叛，组成了一个更险恶也更吸引人的新江湖。

■类型：在线体育 ■制作：SonicAnt ■运营：久游网
■游戏状态：8月份内测 ■官方网站：http://soccer.9you.com

《劲爆足球》内测版试玩报告

■上海 LuckPeter

随着大力神杯花落亚平宁，一个疯狂的世界杯月结束了，而由久游网运营的网络游戏《劲爆足球》恰恰在此时拉开了测试的序幕。《劲爆足球》以街头极限运动——街头足球为蓝本，强调快节奏的攻防与精妙的技术发挥，也许它和11人制足球赛风格不同，但对世界杯后失落的球迷而言却是重温绿茵之梦的一个不错选择。

第一印象：配置与操作

《劲爆足球》对电脑配置的要求不是很高，但对网络连接环境的要求较高。如果你的电脑没有优化，类似《街头篮球》中的高延时现象在《劲爆足球》中也会时有发生。为了避免高延时，笔者建议在进入游戏前关闭下载、上传以及其他占据网络带宽的软件，对电脑比较熟悉的玩家可以用某些网络提速软件进行优化，一般来说这样网络延迟就会有很大改观。



你和朋友们，一支未来的梦之队建立了！



守门员和门将是后防线上的铁闸

进入游戏后最令人关心的是操作感。《劲爆足球》的操作类似EA Sports的FIFA系列，如方向键控制移动，A、S、D键与FIFA几乎相同。按键上的不同之处大多出于极限操作的需要，如W键为转身过人、Q/E键为使用自由技能、空格键为跳跃或门将切换出入禁区、Shift键用来加速。这个设定不太令人意外，毕竟相似的操作可以让玩家很快上手。唯一遗憾的是，目前游戏不支持手柄操作。

体验后卫与中场

游戏提供了4种角色供玩家选择，分别是后卫、中场、前锋和守门员。笔者在此谈谈试玩后一些粗浅的心得。后卫和中场的主要职责是组织防守和进攻。后卫要利用自身拦截能力强的特点，在回防的同时稳定后场。中场具有极佳的传球能力，前锋能否得到良好的破门机会，关键就看中场球员如何传球和掩护了。对中场的新手来说，用A、S键传球准确度较高，但如果遇见高级防守队员贴身防守前锋，就需要在保持队形的同时利用W键的转身虚晃过掉拦截的队员。这里有一个窍门：中场组织进攻时，最后一传要使用D键。可能大家要问，D键不是射门键吗？对！就是用射门的方式传球，此时传出的球速度快，几乎成一条直线，并不固定传给某一球员，但有利于前锋快速插上射门。D键的传球力度也是有技巧的，这个大家可以自己体会，不过一般力量稍大就有可能打到不明飞行物了。



前锋已经拉出了空当

射门的心得

打小场子更考验球员的个人技术，前锋球员一定要对加速、分球、过人和特殊技能有充分了解。加速跑是前锋最常用的操作，加速期间的分球、过人较有难度，因为网络延时可能造成按键时间与游戏进程不协调。因此，大家一定要算准时间，在对方防守球员尚未近身前快速分球或转身，这样能减缓延时带来的负面影响。射门是前锋的主要工作。游戏中的近距离射门要注意在射门的一瞬间变换左右角度，让皮球产生一定的弧线，这样做不但球路诡异，且守门员也难以判断，大大增加了破门的概率。

总的来看，《劲爆足球》是一款《街头篮球》式的花哨的体育游戏，虽然道具买卖的设定让玩家不能仅靠技术吃饭，但不苦练技术、钻研技巧，有了金钱也不代表你就能实现自己的明星梦。

■类型：在线策略 ■制作：CCP Games ■运营：光通通信
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.eve-online.com.cn

《星战前夜》技能训练详细算法

■北京 黑色圣石

没有人能否认在《星战前夜》（以下简称为EVE）的世界里技能的重要性。就像夏亚即使开着渣古也能轻松摆平杂兵驾驶的一群RX-78一样，拥有足够技能点的熟练飞行员，跟新手船的战斗力完全不在一个档次上，更何况科研、采矿都需要大量的技能支援。在这个和时间较量的游戏里，技能训练时间的算法是十分重要的。本文将探讨一些这方面的算法，同时提供一些简单的技能训练建议。

技能点的算法

新手玩家常常会惊呼："为什么我的技能要花两三天时间训练，你只要一天多？"或是："我的技能训练时间莫名其妙地短了，真爽。"这都是不理解EVE中技能点数算法的表现。让我们先来看技能计算公式。首先，任何技能每训练提升1级，所需的技能点数是固定的：0～1级为250（技能训练倍数），1～2级为1414，2～3级为8000，3～4级为45 255，4～5级为256 000。所有技能训练倍数都会标注在技能说明中，因此计算每升1级需要多少技能点非常容易。但另一方面，玩家训练某项技能时每秒钟可提升的技能点数却是根据玩家的相应属性决定的，具体公式是：每分钟训练的技能点数=（主要属性值+0.5×次要属性值）×（1+0.02×能力学等级），由此可轻易求出每级技能的训练时间=（下一级技能点数-目前技能点数）÷每分钟训练的技能点。依据这些公式玩家可以轻易算出提升技能所需的时间。

进一步的推算

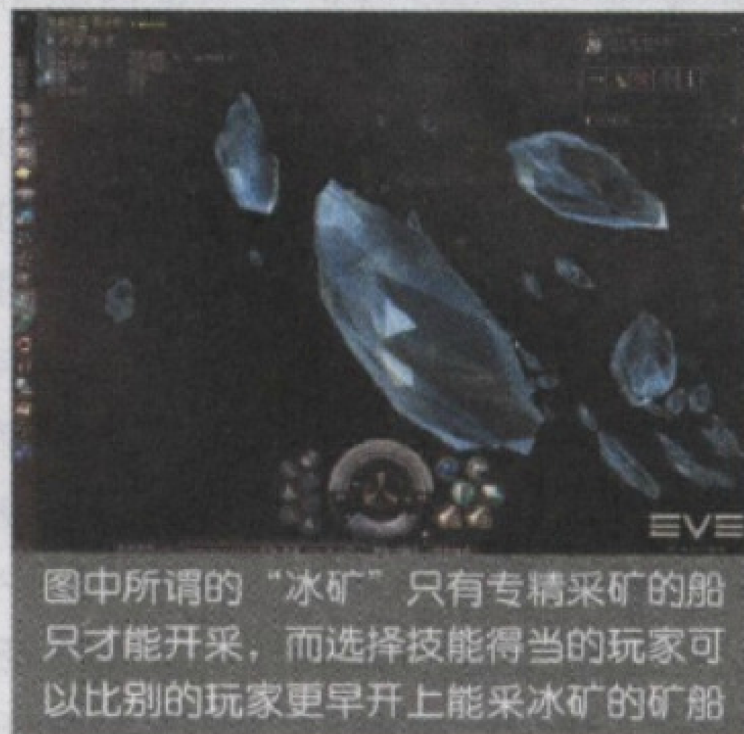
从以上几点，我们可以得出两个结论：1.属性越高，相应的技能学习速度也会越快；2.技能的等级越高，提升的能力跟时间就越不成比例。因此对长期游戏的人物来说，初期最简单实用也最划算的技能就是可以提高属性的学习类技能。每种属性都有自己对应的技能，如智力对应分析性思维训练、记忆力对应即时记忆能力训练——在它们升到5级之后，还可继续学习对应的高级技能。此类技能每训练提升1级，就能提升相应的属性1点。另外，能力学也是不可或缺的，它每升1级可让所有属性提升2%，这里要注意的是，虽然系统显示出的属性表示为整数，但实际上小数点后被隐藏的部分同样会起作用，因此尽管能力学提升的属性看起来不多，但积累起来减少的时间也不是个小数目。还有一种经济的技能训练方式是根据自己所选择的方向来分配属性——比如炮术这类战斗系的技能大多是由感知主打，而科学、电子类技能则以智力为重。最初训练学习类技能时就计划好这类技能的训练顺序，可以尽量减少它们的训练对战斗和生产的影响。



初期选择技能得当的玩家可以立刻学习工业船技能，大大方便商业活动

取巧之法

为了加快技能学习速度，把所有学习技能全部升到3级是非常必要的，哪怕战斗号也是如此。但如果想长期玩下去又没有其他人支援，这样做会导致相当长时间内无法发展出有效战斗力，从而浪费时间。因此玩家可以用一个变通之法，那就是开双号。玩家申请两个帐号后以战斗风格建立第一个号，自由分配属性时以感知为主，如在艾玛族选择卡尼迪人，血统为电子战士，然后选择帝国学院→炮术学院→高级激光武器→高级激光武器，这样的配点法能塑造出上来就有30万技能点、5级射击学的角色，但智力跟记忆都偏低。用这样的角色去做战斗任务，初期可谓轻而易举。而另外一个号则做科学家，建议选加达里的阿赫尔人，血统为发明家，然后选择科学及贸易学院→科学系→应用科学→CSO，这样能塑造出有26万技能点，5级科学、智力非常高的角色。由第一个人物做任务赚钱，再转给科学家闭关买书，可谓再合理不过的方法。从公测到本文截稿，有人已经有150多万的技能点了……



图中所谓的"冰矿"只有专精采矿的船只才能开采，而选择技能得当的玩家可以比别的玩家更早开上能采冰矿的矿船

■类型：在线角色扮演 ■制作：网域 ■运营：网域
■游戏状态：8月8日公测 ■官方网站：http://www.huaxia2.com

《华夏II》伏曦宝鉴任务详析

■江苏 hmy

在之前的《大众软件》杂志上，笔者已经介绍了《华夏 II》的特色任务系统，想必各位玩家对《华夏 II》的任务系统已经有一个初步印象了。现在笔者为大家介绍一个初始的伏曦宝鉴任务，从中你可以更深刻地了解以任务取胜的《华夏 II》世界。

伏曦宝鉴任务是一个面向所有玩家开放的任务系统，上手门槛低、可玩性高，且改变了一般网游任务中单纯的金钱、装备或经验值奖励。内测期间大量玩家每天乐此不疲地做这个任务，充分显示了这一任务的受欢迎程度。我们来看这一任务的具体细节。

1.伴随一生。从游戏人物出生开始，一卷神秘的伏曦宝鉴就会伴随玩家左右。每天上线，这本斑驳的古书都会向玩家展示各种的“神的旨意”，玩家可在冒险的同时去完成这些“神”的任务。完成这些任务不仅将为游戏前期积累不菲的经验值和金钱，也将获得更高的领悟能力、狩猎能力等。

2.同心协力。伏曦宝鉴派出的任务很多都非常危险，这时最好邀请你的朋友与你共同执行任务。在进行任务的同时可以增加你和好友之间的友好度、协作度等等（玩家之间共享、委托并完成相应任务的次数越多，协作度就会越高，而协作度会极大地影响到任务最终奖励的多少）。因为伏曦宝鉴每天交付给一个人的任务是有限的，想要完成更多的伏曦宝鉴任务，你就得多交朋友、一同冒险。


当你刚刚诞生在新手村时，伏曦宝鉴任务就会自动找上门

任务的奖励往往不是金钱和物品这么简单，你可以期待一份意外之喜

3.紧跟潮流。伏曦宝鉴会自动读取玩家当前的等级、狩猎能力等相关信息，并派发出最适合该人物当前状态的任务，这样的任务玩家相对比较容易完成，奖励也会让玩家最为满意。

4.结交朋友。前面我们已经提到了交朋友的重要性，《华夏 II》系统的设计是鼓励玩家协作的。伏曦宝鉴任务为玩家提供了一个建立长期合作关系的任务平台，你可以在与其他玩家共同完成任务的过程中让他们成为你的“任务好友”。系统会明确地列出他们的名字以及包括协作度在内的各种指数，当你和一名玩家的协作指数达到一个很高的数字时，你们收获的不仅是丰厚的奖励，更是一段难得的友情。

5.环环相扣。杀完指定的怪物，领取奖励，Over……这是目前大多数网游中任务系统的主要模式，但伏曦宝鉴派发的任务有些与众不同，玩家在执行任务时经常会遇到一些契约上有特别记载的怪物，杀死它们伏曦宝鉴就会为你增加一些灵力。当灵力达到一定程度时，你就可以使用这份灵力召唤出传说中的四大邪神了！

6.经典奖励。伏曦宝鉴任务奖励十分特别，你可用任务奖励换取一些具有特殊功能的道具。如获超酷变身效果、唤醒地下城里的Boss，甚至可以让整个服务器的玩家过一次“愚人节”或“感恩节”——把这些玩家在做某一任务时的奖励取消或翻倍……


内测版的角色创建界面


和朋友一起冒险是被提倡的

伏曦宝鉴任务是内测中大家津津乐道的一处游戏设计。在官方公布的未来展望中，任务系统还将增加更多新奇、大胆的元素，希望未来的《华夏 II》真正能给人以“无尽的任务”的感觉。

■类型：在线角色扮演 ■制作：雷爵资讯 ■运营：亚洲互动
■游戏状态：7月7日公测 ■官方网站：http://kok2.aijoy.com

《万王之王2》国家系统详析

■北京 Mud-Man

“国家”是《万王之王2》引以为特色的主要系统之一。玩家可在地图上占地为王，即在得到其他玩家的支持后，选择某块土地建立自己的国家，其他玩家可通过地图上的道路进入你的国家。随着国家的兴起，防具、武器、药水等商铺次第开张，教堂、魔法塔、训练场等科技和发展机构依次建立。这是你、一名普通的玩家，成为万王之王的开始。

国家的建立

玩家等级达到20级就可以申请成立国家。首先，玩家要通过打怪或向国家管理员购买得到国家契约石，再邀请9位满20级的无国籍玩家在契约石上签约，就可以去国家管理员处付费注册成立国家了。当然，这笔费用绝对不低，玩家想只身存够这笔钱可不是件容易的事情，依靠集体的力量是最可靠的方法。完成上述手续后，申请人将成为新国家的国王。

成为国王的玩家需要在48小时内找到一处空领地作为自己国家的领土，否则该国将在时限过后被消灭。国王要选择“国家入口点”确定参加国家领土战，再号召国民进入选定的领土进行占领战（清除此地所有怪物）。在开启国家管理中心的封印、解放出被禁锢的魔力炉后才算完成了所有建国手续，有了一片安身立命之地。国家成立伊始拥有的基本资源为：国库10万G、魔力炉内附450点国力以及各类基本建筑物蓝图。

国家的成员结构

《万王之王2》的背景来源于欧洲中世纪，因此国家成员自上而下由国王、大臣、国民等阶层构成。国王拥有最大权力，可以进行人事、建筑、敌视、通缉、决定研发项目等操作，享有所有开放的国家功能。大臣可招募国民、修建建筑，并可发动政变，引发国家内战。一旦大臣发动政变，其等级以下的国民可选择加入不同派系参与战争，战败方仅会变成国民身份，并无任何物质损失。国民只拥有管理国家的基本功能，国民离开国家，除被国家除名外，需要国王、大臣同意或支付离国费才能脱离国家。当然，如果国家没有足够的凝聚力，国民数量流失过多，国家也将走向崩溃。


国家入口处标志，从这里进去就是一个新的王国

科技的研发与国战

玩家只要在国家管理石柱上点选“科技发展”即可对想要研发的项目投入金钱，一段时间后该科技就会提升研发等级与进度（在战斗中有极小的机会得到能量水晶，可用来大幅加速单一项目的研发速度）。当研发到达一定程度，其对应的国家建筑内就会出现研发成果，国王可以调配它们供国民使用，国民购买科技成果的花费将回馈到国库中。如职业科技对应的建筑为军营、教堂和魔法塔，每10级会出现一个一转职业，玩家可在这些建筑中找NPC转职或购买技能。武器科技对应的建筑为武器铺，当研发到一定等级时，武器铺中会出现与研发等级相当的武器供玩家购买。


国家的建筑与科技发展需要国民一起努力才能保持领先水平，这正是展现玩家凝聚力之处

玩家在建立众多国家后，国与国之间必然会因为不同的利益关系进行结盟或对立，甚至战争。开战双方的国王先要到巴布朗港区找战神马尔斯提交国战申请，并缴纳手续费与双方的国战赌注。此后有15分钟的备战状态，两国国民可在各区域自由PK。备战结束后，两国城门即会关闭，并将非国民请出国战区域，此时双方可进入对方国家互相攻击，并可破坏建筑物。国战结束后计算积分，分高者胜，败方要依战前双方国王的协议付出代价。


战后你的国家可能元气大伤，但只要耐心修复建筑、积蓄力量，就有东山再起的那一天

■类型：在线角色扮演 ■制作：游戏米果 ■运营：游戏米果
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://zfs.gamigo.com.cn

《真封神之天尊地魔》赚钱几法

■上海 一刀

黄金装备、蓝色装备、精炼武器，哪一样不需要钱？如果你在《真封神之天尊地魔》（以下简称为《真封神》）中正为没钱而烦恼，不妨来看看笔者总结的几种赚钱方法，希望能给各位玩家指出一条生财之道。

赚钱方法一：仙岛Boss。目前《真封神》里最赚钱的方法就是去海外仙岛守Boss。海外仙岛场景共有8名Boss，分别刷在3座仙岛上，它们掉落的物品都是不绑定的。这个方法之所以占赚钱法排名的第一位，主要是因为8名Boss有一定几率掉蓝色或金色装备，现在金色、蓝色装备价值相对较高，而仙岛Boss两小时刷一次，一天就有12次机会。即便它们只掉绿色装备，如果属性好也能卖个好价钱，因为它们毕竟是海外仙岛掉落的装备，等级较高。

赚钱方法二：催粮任务。海外仙岛并非人人可去，有等级限制，也有声望要求。最重要的是，如果你不是强者，不但抢不过高级玩家，Boss更不好打。这时选择去做催粮任务就实惠得多。催粮任务是由西歧或朝歌的3位督粮官分别发放的赏金任务，玩家跟不同的督粮官对话，可领到不同难度的3个催粮任务，然后按随机任务指示前往指定地点，将当地运粮官收取的粮草快速运回并交纳给督粮官即可。可想而知，官阶越高的官员NPC交付的任务难度就越高，能赚到的钱也越多。如，做10次最低级的催粮任务可得到25 000游戏币以及一本功劳簿，要知道，一本功劳簿同样可换得25 000游戏币。

赚钱方法三：闯副本刷装备。做催粮任务的缺点是比较耗时间，任务中不可使用传送和返回卷轴，且只能赚钱不能升级。去副本打怪则能兼顾到升级和赚钱两方面。大家知道，所有的副本都掉落蓝色装备，50级以上副本则开始掉落低等级的黄金装备。虽然这些物品都是装备绑定的，但也算比较值钱了。而在升级方面，常常有双刀战士来副本群攻练级，高等级的风舞者也有来副本升级的，因为副本中某些怪物经验高得出奇，即便几个人分下来也像在毒龙潭打怪一样，一次能分到几千经验值。


挑战仙岛Boss虽然财源广进，却不是人人都能来的


在西岐接受催粮任务

赚钱方法四：打跑环装备。自从《真封神》开放跑环任务以来，玩家对40～70级的白色装备需求量大增。以前练级时打到的白色装备只能卖商店，现在可以卖给玩家了，而且价格还不低，一些稀少的装备甚至能卖到20～30万。开个小号挂在穿云关卖装备，这也是个不错的生财之道。

赚钱方法五：消耗品生产。制作符咒是一个四平八稳的赚钱方法。一般30级的符咒价格在五六万游戏币之间，60级的符咒价格在60万左右，而制符材料多来自分解装备得到的原料，可算是部分地“废物利用”。药水是另一种行情看好的消耗品。玩家身上多带些药水，下副本练级就省时省力。制作药水的原料可以自己采集，仅需要花点钱从商店买空瓶就可以了。但原料笔者不建议刻意去采集，只要在练级时带一把药锄就好了，持之以恒，时间久了收获也是颇为可观的。


要不怎么叫“刷”副本呢？副本是我们财富的一大源泉


穿云关里交易忙，很多人都在这里买卖符咒，各取所需

《QQ幻想》最新资料片"飞升"之旅

■四川 飞龙在天（外测南方电信服务器报道）

在《QQ幻想》资料片《飞升》于7月20日更新之前，大家最为关心的莫过于游戏在7月6日开始的外部测试了。以往玩《QQ幻想》时总听到玩家抱怨自己早早满级，无所事事。现在，《飞升》中不仅有全新的转职职业，还有新的职业技能和加工系统，而PK的开放更是许多玩家翘首以待的。作为一名幸运地得到外测资格的玩家，笔者自然在第一时间就登录外测服务器一探究竟。嘿嘿，跟我一起进去"飞升"吧！



1.和所有拥有外测资格的玩家一样，我在7月6日晚22时登录《飞升》外测服务器，心情激动而又兴奋。但测服一开放就处于爆满状态，看来大家都想先睹为快。用鼠标点了一次又一次，好不容易才登录进去……



2. 映入眼帘的是龙城的飞升仙子招募员。过去和她对话，然后就可以转职了。但转职的前提必须是你已经成为战士、剑客、刺客、术士或药师，初行者是不能飞升转职的。转职还有一个条件——必须完成天之峰第三层神秘商人交付的战胜变异腾蛇的任务。要注意的是只有队伍的队长才能获得腾蛇魂魄，所以一个队伍中的几个人要轮流做队长才能都做完



3.转职后站在城里有对漂亮翅膀的地方就能学习仙职技能了。每种职业都可以学习仙赋的3个技能，还有1个技能点可以自由分配。值得一提的是，每升1级可自由分配的属性点已经改为4点了哟



4.另外要赶紧介绍的就是被众多玩家翘首期待的PK了。PK的场地是4个新手村，模式分为4种，即队伍PK、家族PK、黑白PK和自由PK。规则很简单，队伍模式只能攻击非队伍中的玩家；家族模式只能攻击非家族中的玩家；黑白模式只能攻击非同颜色名字的玩家；自由模式就是没有限制的PK了。注意，要切换成PK模式才能在PK地图上攻击别人



5.我对药师比较熟悉，所以在测服的首选就是药师，体验着冲级和赚钱。没转职前药师可威风了，能给自己加血加盾，PK时再用"光弹-圣光-光弹"的组合，基本上对手没被打败也命不久矣了



6.游戏的新设计算得上贴心，考虑到了高级别玩家和低级别玩家的实力差异，设定转职前后的人物不能PK。另外，好象低级别的玩家还享受PK保护，有些初行者在PK地图中走来走去也不会受到伤害



7.体验了PK以后就去打怪吧！来到飞机旁，点击"我想前往幻界"来到无泪城东郊。这里的新怪物以物理系攻击居多，反射高、速度快、攻击力强，由于法系职业吟唱时间长，容易被打断，所以现在是考验玩家技巧的时候了



8.镜穴第三、四层的怪物攻击起来快、准、狠，被镜穴第四层100级的怪物打一下会消耗1万多点的生命值，相当于三四个药师直接被秒杀。看来还是要好好练级循序渐进，等级别高了再去挑战吧！



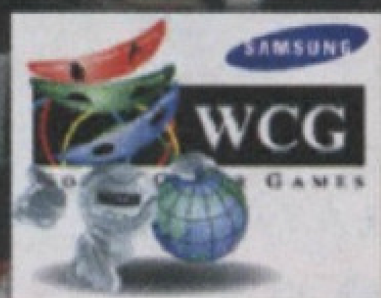
9.无泪城的工匠皓岩可以进行飞升后仙职装备的炼化、升级、添加和凿除。炼化可将两件飞升后装备中的附加属性项进行重组；升级是指通过七星石将仙职装备升级成下一个等级的装备；现在装备上有用来镶嵌宝石的槽，可以通过添加或凿除宝石的方式来加强或减低装备的属性



10.个人觉得无泪城新怪让人耳目一新，目前看到以石头类型居多，另外还有一些原先没有见过的怪物种类，无泪城东、南郊的怪物体积比玩家要大3倍，看上去挺有气势



11.以上是第一次进飞升外测服务器的一些个人感受。就测试版本来说总体是不错的，从中能体会到设计者的苦心。另外我选择的药师和原来相比技能有所不同，更注重锻炼玩家的操作技巧，很多不喜欢一味打怪的玩家有福了。暂且写到这里，我们资料片里见！



WCG2006 中国区预选赛分赛区综述

■北京 Angel

WCG，世界公认的最重要的电子竞技盛会、电子竞技界的奥运会、世界所有电子竞技选手都梦想着能参加的比赛。为了登上最后的决赛舞台，选手们先要参加各国的预选赛以获得出线资格。中国区预选赛就是所有中国电子竞技选手要通过的第一道考验。随着7月12日被延迟的贵阳赛区比赛的结束，从4月13号网上报名开始，经过网上海选、网上正式比赛和各个赛区的线下比赛，为期三个月的中国区预选赛顺利落下帷幕。

本次预选赛共设立了《反恐精英》（CS）、《魔兽争霸III——冰封王座》（War3）、FIFA06和《星际争霸》（SC）4个正式比赛项目。各个项目参加全国总决赛的名额如下：CS项目24支队伍、魔兽项目24名（由于Sky直接获得参加全国总决赛的机会，实际有25人进军北京总决赛）、FIFA项目16名、SC项目16名。15个赛区分别是：北京、上海、广州、成都、沈阳、重庆、西安、武汉、杭州、南京、济南、哈尔滨、深圳、长沙和贵阳。其中FIFA和SC项目只在北京、上海、广州、成都和沈阳赛区设立比赛，具体比赛名额以及出线名额分配见下表：

	北京	上海	广州	成都	沈阳	重庆	西安	武汉	杭州	南京	济南	哈尔滨	深圳	长沙	贵阳
CS(X5)	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
War3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
FIFA	4	3	3	3	3	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
SC	4	3	3	3	3	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/

由于今年WCG官方网站由腾讯负责组建，作为商务谈判交换的筹码，一部分比赛必然要在QQ对战平台上进行，这也使得今年的比赛赛程复杂起来，当然线上和线下两种比赛方式也方便了一些选手参加比赛。本届比赛共分为4个阶段：第一阶段为报名阶段；第二阶段为线上海选阶段，时间由各个赛区自行决定，最终通过线上海选评选出20名选手参加下一阶段的比赛；第三阶段为线上正式比赛，从128名选手和队伍中通过淘汰赛决出参加各个赛区最后线下决赛的32位选手和队伍；第四阶段就是各个赛区的的线下决赛，时间从5月12日开始，每星期将会举行两个赛区的线下决赛，线下决赛通过单淘与双败结合的赛制决出参加北京总决赛的选手和队伍。

北京分赛区

经过1个月的线上比赛，5月12日本次预选赛的第一个分赛区线下决赛在北京准时开赛，作为电子竞技的重要赛区，北京成为了第一个热点。首先是星际项目的比赛，经过了这么多年星际才等来了电子竞技的职业化，职业选手得以从广大玩家中分离出来。但因为历史较长，职业选手虽然可专注于训练，也很难与非职业选手拉开明显的差距。两者都有上万场的比赛经验，正如水滴石穿，慢慢积累出的基本功，使所有人的水平都在伯仲之间。Super、PKU_BB、Dpr、小贝，每一个人都有夺冠的实力，胜负只在一个操作之间，何况还有那么多水平差距并不是很大的选手。实力的接近也使整个比赛演化成为战术决斗。谁制定的战术能够克制对手，谁就能取胜，因为操作已经分不出胜负了。在星际项目的决赛中，唯一一个职业选手Super继IEF输给中科院研究生PKU_BB后，本次比赛又被BB斩落马下。不过Super的实力还是公认的中国顶尖，三年磨一剑，8月的中国区决赛，Super必定会有所斩获。

星际项目职业选手落败、才子夺冠，CS项目则是城头变幻大王旗。虽然最后wNv.Gaming输给E-HomE的结果有些出人意料，但比赛的精彩



北京赛区选手合影



CS冠军E-Home


wNv. Gaming在比赛中

程度仍然让观众们津津乐道。刚刚在WEG MASTERS上卫冕成功的wNv. Gaming战队无疑是本次WCG2006北京赛区比赛中最闪亮的明星，五名队员刚来到比赛场地就体验到了Fans的热情，要求合影、签名的Fans络绎不绝。受到如此宠爱的冠军队员们没有丝毫的大牌脾气，非常友好地满足每一个Fans的要求。在前两天的比赛结束后，观众终于等来了最想看到的比赛：一个是夺冠不久的世界冠军，一个是中国公认的传统强队，他们的交手必定是火星撞地球的较量。由于在之前的比赛中E-HomE已经失利一场，这也使得他们要连续拿下两场比赛才能夺冠。比赛中双方都打出了较高的水平，ECO翻盘屡有出现。第一场比赛的上半场中，E-HomE对wNv.Gaming的防守显得无可奈何，以较大比分落后。然而不可思议的是，在下半场的比赛中，E-HomE似乎摸透了对手的进攻路线，布置了针对性的防守，并且频频给予其致命的打击，最终完成逆转，取得了第一场比赛的胜利。第二场地图是dust2，这张国图如今已不再是wNv.Gaming可以炫耀的资本。比赛中双方充分利用作T的优势得分，然而在进入胶着状态时，wNv.Gaming出现了不该有的失误，E-HomE立即将之抓住直捣黄龙，一举将wNv.Gaming送下了冠军台。

魔兽项目中，本来wNv.xiaOt是绝对的夺冠热门，但这次wNv俱乐部的运气似乎并不怎么样。xiaOt一路有惊无险地晋级之后，迎来了本次比赛最后一个强敌——Xtiger。王者之战在被认为是最平衡的TM上展开。xiaOt依然剑圣带步兵的开局，而Xtiger则选择了女猎转熊的战术。初期双方互有接触，但是各自操作稳健，均无损失。中期Xtiger在MF商店的时候遭遇xiaOt的部队，Xtiger显然对自己的操作非常自信，没有撤退而是选择了交战，并且杀掉了对方的牛头人酋长。此后xiaOt在双线操作的同时，2级的剑圣骚扰不慎死在对手家门口。而Xtiger则是利用女猎隐身的侦察，一次漂亮的抓MF让自己完全掌握了比赛的节奏。地图上的两个主矿红点、两个商店和一个雇佣兵营地全部被Xtiger所控制，唯一一个剩下的雇佣兵营地是xiaOt被抓的MF，不但被杀死一个白牛还被迫回城。Xtiger在占据优势的情况下没有贸然进攻，而是开起分矿，并不断MF扩大优势。xiaOt见对手分矿之后终于发动大规模进攻，但此时Xtiger已经有一只山岭巨人加入队伍并且人口达到了90，而xiaOt仅有67人口。此次大战Xtiger虽然损失了几乎所有的熊，但是大量的山岭巨人马上生产出来，再配以小鹿的部队，几乎坚不可摧。xiaOt再作了几次抵抗后，知道翻盘无望，打出"GG"退出了比赛，WE.IGE.Xtiger获得了冠军。

最终排名与出线名单如下：

SC：Dpr（冠军）、Ehome.super（亚军）、BB（季军）、For.Mutalisk（殿军）

War3：WE.IGE.Xtiger(冠军)、wNv.xiaOt（亚军）、Fordream（季军）

CS：E-HomE（冠军）、wNv.Gaming（亚军）、25 TH（季军）

FIFA：张鹏（冠军）、刘瑞（亚军）、李工（季军）、陈炜（殿军）

上海分赛区

在接下来的一周里，WCG预选赛来到了上海。上海的电子竞技环境一向不错，多次举办世界性的大赛也让上海站在了中国电子竞技的前沿，而本次预选赛决赛日的近千观众也足以说明上海电子竞技事业的繁荣。

观战星际项目的爱好者数不胜数，足以见得这个项目所拥有的旺盛生命力。上海赛区也吸引了国内众多的星际高手，包括SoZ.66、[SvS]F91、[SvS]fengzi等等，当然最受人关注的还是中国星际第一人、韩国归来的SKTelecom_PJ，当PJ一身


CS 项目冠军East One Nice.PM


CS项目亚军TR

SKTelecom装备亮相赛场时，瞬间成为了场上焦点。到了22日，最后的决赛更是让整个上海赛区的选手和观众们感到了沸腾的温度。不过令人大跌眼镜的是，F91面对PJ时的发挥只能用一个"神"字来形容，完美的小狗、完美的飞龙、完美的一切……4：0的比分造就了不可思议的胜利，P91也无可争议地成为了上海赛区的星际冠军。

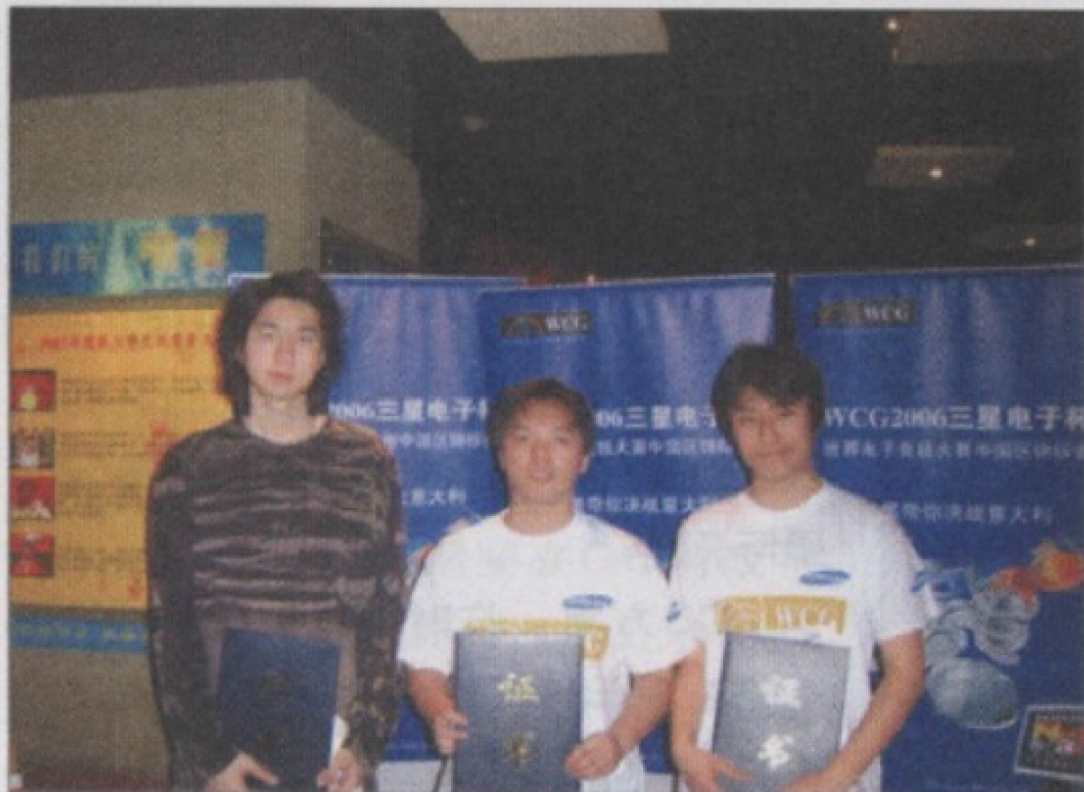
CS方面，临时担任队长的HAHA一路带领East One Nice.PM队友过关斩将，稳居胜者组冠军位置。而之前负于Nice.PM的T.R战队在从败者组杀



魔兽项目冠军Lyc

出来后终于有了一雪前耻的机会。上半场，先做T的T.R顺利地拿下了手枪局。T.R的积极防守一度让Nice.PM神经紧张，但他们很快就调整了战术，此时HAHA与冲锋手Did表现出色，上半场的比分定格在10：5，Nice.PM暂时领先T.R。当然T.R也不会白白输掉这场比赛，在队长Rolis.zy合理的战术安排下TR奋起直追，他们的沉稳虽然远离了个人秀，但效果奇好，将比赛逼入加时。整场比赛就像一场互相比拼的心理大战，加时赛中T.R的表现和下半场一样出色，率先领先对手，但Nice.PM逐渐从措手不及的晕眩中摆脱，并再次把比分拉平，这样决赛不得不再次进入加时。这一次Nice.PM牢牢控制住了比赛的节奏，战术运用和适时的伏击让T.R再也无力回天，Nice.PM获得冠军。

曾经有人说："魔兽不是请客吃饭，只有最有实力的选手才能留下。"这真是一句至理名言，本次比赛也表现出了上海地区的魔兽格局，最强的选手几乎都是暗夜精灵，以吕彦超SOZ.Lyc作为代表，他也以全胜的战绩夺冠。而第二位非常有特点的选手就是著名的慢手人族SYC，APM对于魔兽这个项目的重要性不用多说，但是怎样才能把数量和质量结合起来，SYC在这方面显示了自己的实力，他取得了这次比赛的亚军。



魔兽项目前三名

最终排名与出线名单如下：

SC：F91（冠军）、PJ（亚军）、66（季军）

War3：SoZ.Lyc（冠军）、QCH[ATI]SYC（亚军）

CS：East One Nice.PM（冠军）、T.R（亚军）

FIFA：李君（冠军）、乐耀（亚军）、伍龙（季军）

其它赛区

在接下来的两个星期中，沈阳、杭州、济南和南京的预选赛进行得波澜不惊，知名选手纷纷过关，获得参加全国总决赛的机会。就在人们都认为本次预选赛要在这种平稳的态势下结束的时候，6月9日——世界杯开幕的第一天早晨，西安赛区为我们送上了本次预选赛最大的冷门：连续三届WCG中国预选赛总决赛冠军，在国内获得荣誉无数的WE.IGE.SuhO在第一轮便惨遭淘汰，4年来第一次输得这么彻底，第一次不能参加全国总决赛，第一次不能站上WCG全国总决赛的最高领奖台。相信在失利的一刻SuhO自己都不能相信，但这一次，他真的输了，是轻敌？还是残酷的单淘赛制断送了SuhO的WCG之路？我们无从得知，我们只知道这次的WCG选手名单中已经没有了SuhO这个名字。



WCG的吉祥物



观看比赛的观众

有了SuhO的前车之鉴，为了不让自己一年的努力就这样白白浪费，以后的比赛中著名选手都打得小心翼翼。接下来举行的六个赛区的比赛中几乎没有大的冷门产生，当然这也从另一个角度保证了即将进行的全国总决赛的精彩程度。至此，从4月13日到7月12日，整整3个月的2006WCG三星杯中国赛区预选赛宣告结束。作为最古老的电竞赛事WCG，每一次的感觉都让人激动和回味。曾经熟悉的面孔悄然染上沧桑，仍坚守在这个阵地，而新人们也开始了稚鸟展翅的轮回。总的来说，这次赛区预选赛没能给人带来惊喜，职业垄断现象依然严重，这个战场上晃动的依然是看了3年的老面孔。除此之外还有非职业选手和职业选手间的巨大落差，电子竞技选手断流的问题已经摆在了我们面前。P



被淘汰的suhO在反复观看比赛录像

将军百战烽烟浓 壮士戎马十年归

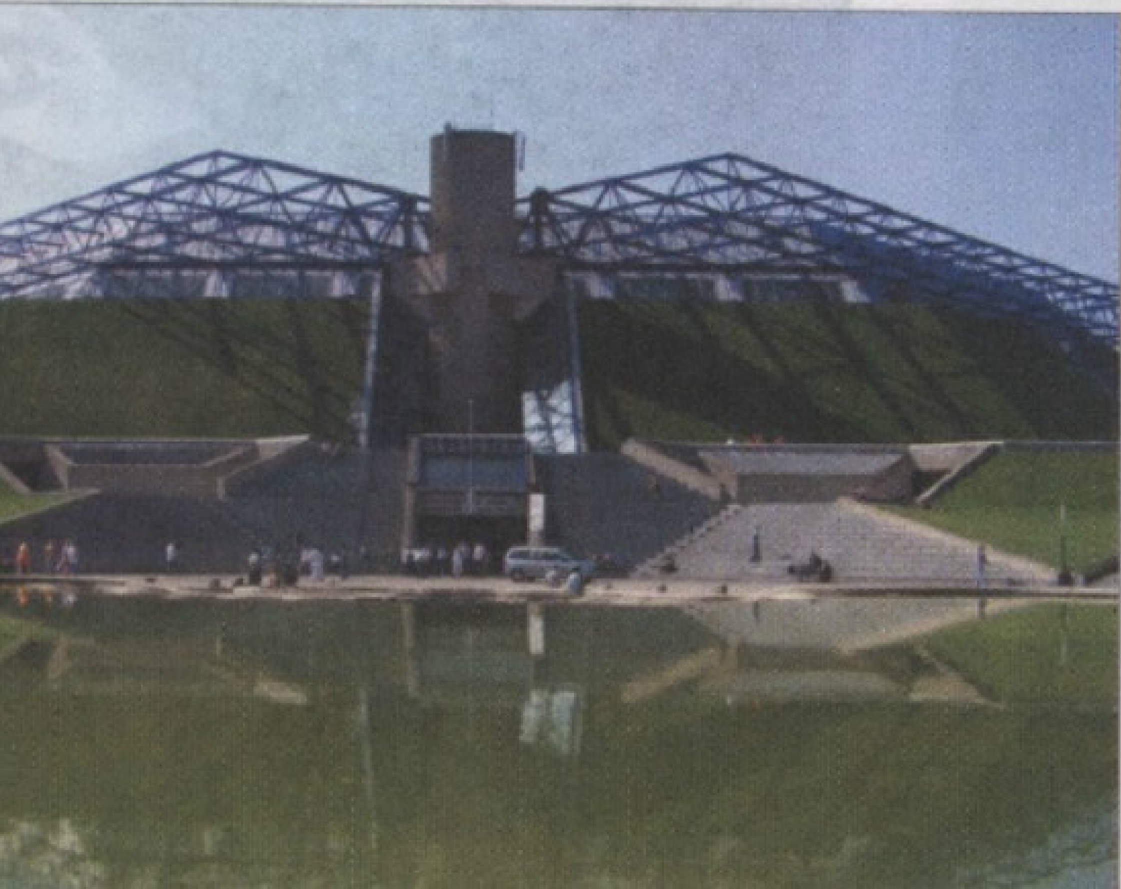
——ESWC2006巴黎总决赛综述

■北京 Sir William

编者按：巴黎是世界闻名的浪漫之都，香榭丽舍大街更是让无数游客憧憬的地方。2006年德国世界杯如火如荼之际，电子竞技世界杯（ESWC2006）的总决赛也在巴黎拉开了帷幕。无数电子竞技的精英满怀着梦想和憧憬来到巴黎，只为那最高的荣誉。梦想注定只属于少数幸运儿，尽管大多数人都希望从这里起飞……

征程始于脚下

巴黎贝尔西区（Bercy）的综合体育馆（Palais Omnisports）在6月29日迎来了每年一度的客人——ESWC2006的参赛队员。有卫冕冠军coL、在众多Fans拥护下持外卡参赛的3D、今年状态颇佳的瑞典双雄NiP和Fnatic、巴西王者mibr，还有两届WEG冠军wNv。魔兽Ⅲ项目更是好手云集，卫冕冠军Grubby一直在抱怨准备的时间太少；中国的Sky和suhO在德国以赛代练后踌躇满志，而Zeus[19]则是快速上升的新星；韩国“天使”Lucifer和另一冠军要员FoV不仅不会被遗忘，反而是众矢之的。实况足球方面，宋显智所在的小组并没有足以对之构成威胁的对手，而黄维东和德国的Jinxy同组，如果不能获得小组第一，那么他将面临恶战。



路正长，始于足下。3天内选手们要完成多场比赛，时差、饮食、作息成为了调整状态最大的因素。3月份在杭州举行的WEG2006M，漫长的联赛让人似乎已经遗忘了赛会制的传统。但大型杯赛中，密集型比赛是最大的特点，一如德国世界杯，一如ESWC、CPL和WCG，考验的都是选手自我调整的能力。



休闲区供观众放风用

wNv.gaming高调出击本次赛事，是国人关注的焦点。“除了冠


比赛之前

军，别无所求"的誓言，让无数中国玩家热血沸腾。但巴黎不是主场，也没有中式饮食，能和世界强队平起平坐的他们，似乎没有意识到自己成为了列强的眼中钉。韩国的Lunatic Hai是一股并不陌生的势力。CPL2005冬季锦标赛上，他们以异样的顽强和勇猛提升了黑马的成色，使得亚洲CS力量再次被欧美列强关注。值得关注的还有德国的aTTaX，silver顶着"关键先生"的招牌，带领队伍在国内所向披靡，就连Mousesport也是他们的手下败将。

ESWC2006充满了刺刀见红的血腥，第一循环的分组赛更像是强队的适应性训练，俄罗斯冰熊Virtus.pro则是唯一的例外。在打平JMC、负于Fnatic之后，他们可以去看德国世界杯了——这让所有强队提前闻到了一丝残酷。

十六强分组名单甫一出炉，等于给了所有人一个重重的耳光。wNv、coL、4K、Lunatic Hai分在同一个组，几乎决定了其中两支队的死刑；这还没完，NiP、3D、EG、H2K也踏上了同一条船；再看看Fnatic、SoA、mibr和astralis，让我们目瞪口呆的理由实在太多。拉响的警报在告诫每一支队伍，谁犯错，谁就要回家！

魔兽III项目的小组赛就充满了强强对决的硝烟味。Lucifer、FoV、Insomnia和suhO提前在小组赛会面了——苏总的外战史上，第一次有"三座大山"如此险恶地横在他面前。Sky和ToD则被分在一个小组，两名顶尖人族选手毫无争议地出线了，Grubby和Zeus[19]也先后告捷。


浓缩的竞技战争

属于suhO的战争开始了。Insomnia强势出击，当头就给了FoV一记闷棍，随后又把suhO击败，两胜在手，形势一片光明。suhO败于FoV，但战胜了Lucifer，使得后者和FoV的比赛杜绝了放水的可能。最后Lucifer战胜FoV，使他的同胞和suhO一起过早成为了看客。不知第一天就被淘汰的suhO对于这样的分组有何感想，但他应该没有遗憾——屠杀"大天使"的战役酣畅淋漓，并间接导致了FoV的出局。Lucifer和FoV的狭路相逢则震惊了世界，史诗般壮阔的战斗完全可以载入魔兽竞技的历史——双方都以巫妖为首发英雄，辅以石像鬼和食尸鬼的混编部队，为了抢一个6级树魔猎手的经验，双方你来我往缠斗了近3分钟。Lucifer的巫妖率先拿到6级证书，果断以自己的分矿为诱饵，在FoV的主矿里祭出了"死亡凋零"，顺利强拆其3级主城，这一胜负手直接导致了FoV最后称臣。


女子CS大师赛

八强当中人族选手占了3席，从国旗上看，每人都是孤军奋战，最终目标只有一个。

意料之中的失利

淘汰赛注定了不是亚洲选手的幸运日，无论CS还是魔兽。Lunatic Hai在de_train面对卫冕冠军coL，他们做T时付出了足够的耐心，一开始就找到了很好的节奏，拿到6分。事实证明这6分是获胜的关键，韩国人mal的AK让美国佬吃到了大苦头。而易边后coL的进攻既仓促又凌乱，mal在对绿墙通道的控制上展现了压倒性的实力，揍趴了多名企图突破的匪徒。一仗下来美国人发现，要想不被淘汰，必须击败4K和wNv！

wNv并没有意识到Lunatic Hai的高调是危险的信号。de_inferno上，韩国反恐部队一上来就丢了手枪局，但mal的沙鹰和敏锐的嗅觉在第3局打爆了两名匪徒的脑袋，直接导致了该局的大逆转。Lunatic Hai翻盘后祭出了不可思议的前压战术，第11局，bebe借助烟雾弹的掩护，鬼使神差般钻过大通道下的小旱桥，连续打掉了布阵未稳的alex'44、Jungle和sakula，剩下的mikk和tK又在冲出二楼之后被mal击毙，使得中国冠军军心大乱。下半场的手枪局韩国人展示了流畅的连续转点佯攻战术，尽管C4被拆，但他们收获了所有的CT。之后的第17局，mal继续扮演终结者的角色——他的沙鹰在二楼阳台响了4枪，就掀翻了tK和sakula的天灵盖！韩国人又翻盘了！Lunatic Hai士气大振，最终20：10胜出。


这是sunman还是ToD呢


3D很努力，也尽力了

之后的coL让输不起的wNv再次尝到了苦头，具有讽刺意味的是，两支队伍交战的地图是中国选手最熟悉的de_dust2。两军对垒勇者胜，wNv此时却变得优柔而迟缓。sunman的指挥让世界上所有拥趸看到了国王最强的思维，先当T的wNv进攻节奏明显拖沓，当大部队从黑通道准备冲进B点时，防守A点小道的CT已经前压


两个狙击手的命运迥然不同


中国Hacker陷入苦战

到了中门！取胜之后coL经济上优势明显，以灵活的节奏和中门有效的牵制消磨对手的心态，随着丢掉的局数越来越多，wNv明显焦躁，在慢节奏的判断与骚扰的同时，也陷入和对方的消耗战，有生力量在层次感极强的防守面前被蚕食殆尽，易边之前只拿到了6分，这几乎就是失败。观战HLTV直播的人永远也不会忘记下半场的手枪局，sunman带领着队友近乎疯狂地野猪到A点平台的过程，那种不加约束的奔放，尽情宣泄着对手所没有的自信；观众更不会忘记最后一局，独苗sakula前往驻扎着4名匪徒的B点的情景。面对墙上狗洞里跳出来的Warden，狙击镜里的sakula既悲壮又渺小。

NiP和3D、Fnatic和mibr携手从各自的小组出线了。此时的mibr已经告诉世人，他们不是黑马，不会像韩国人那样，刚出线就被3D一阵痛殴，打得丢盔弃甲，一溃千里。而NiP在aTTaX疯狂的进攻面前没有顶住，coL在Fnatic面前也没有顶住。fOrest和dsn，这两名Fnatic的核心仿佛央视评论员黄健翔先生所说的“灵魂附体”，摧枯拉朽一般地将卫冕冠军挡在四强门外，接着又以2分优势险胜3D，要与巴西人争夺冠军。可惜连续鏖战消耗了太多的体力，瑞典人在关键时刻没有顶住巴西的桑巴——如1952年的瑞典世界杯，巴西人的CS，终于和他们的足球一样强大。

披荆斩棘的胜利

大天使Lucifer在魔兽III的八强战中无疑是幸运的，面对“浪漫人族”ToD，他只是遇到了一点小麻烦。而荷兰小飞人Grubby则是不幸的，他与Zeus[19]打成平手，在决胜局的较量中他占尽上风，但是好心情被突然的停电事故和组委会的一句“重赛”给弄糟了。他的投石车、塔攻加上青蛙王子的蛇幡乱射极为霸气，让所有对手心惊胆战，却因为停电给了Zeus[19]死里逃生的机会，后者惊魂已定，开始凶狠反扑，竟然将Grubby拉下了马。Lucifer得知这一消息，兴奋得狠狠挥舞了好几下拳头。半决赛上Lucifer遭遇Sky，后者在开了双矿之后修了无数的箭塔，一阵乱射把Lucifer赶跑，顺利把主城通过3级验收，分矿的两座车


漂亮的运动员MM


中国CS男女队全家福

间开始制造皮糙肉厚的坦克。Lucifer的分矿好不容易小有规模，被机械化部队一推，倒了个干净。此时大天使手里只有少量的毁灭者，依靠无懈可击的操作，不死双英雄加上毁灭者硬是打掉了不少坦克，但这对大局没有什么影响，Sky把藏在家里的大批直升机一下子全拉出来，弹雨之下毁灭者都变成了碎片。失败并没有影响Lucifer的情绪，他咬着牙把Grubby之外最大的障碍搬开，Sky无奈只能争夺季军。面对稚嫩的Zeus[19]，从死亡线上爬出来的Lucifer“连挥两巴掌”，把对手掴得晕头转向，气势如虹地登顶，加冕他职业生涯中第一个重大国际赛事的冠军头衔。



登顶的天使Lucifer

季军争夺战是两位新老人族选手之间的对话，Sky和Insomnia都需要一块奖牌，为自己2006年的征程正名。Sky以大法师作为主力部队，次发中立英雄熊猫酒仙，并大胆地让这个国宝冲到对方矿区，饱饮了6个农民的鲜血。在破法者部队形成规模后，两位英雄怀揣3张群补HP饭票和保加利亚人展开了决斗，先期的经济压制此时显现出效果，兵力严重减员的Insomnia不得不打出了“GG”。

实况足球项目，宋显智和黄维东的发挥同样不好。特别是前者，作为顶级种子选手，在第一阶段小组赛中状态平平，两人都以小组第

三的身份进入二十四强。第二阶段宋显智以全胜战绩挺进八强，面对强敌Sam和Popo，两个2：0证明了他的实力，之后的3场却开始大玩心跳，只以1球小胜，而且消耗了太多的体力。黄维东遭遇了法国双剑客之一的Myto，身中3剑，之后又被德国的L.O.G打了一冷枪，两负之后的两场平局更使他积分落后，宣告出局。B组的Spank和D组的Jinxy则高歌猛进，尽显冠军相。实况足球的强弱分明不仅体现在实力上，也体现在了状态和运气上。

八强战宋显智先以3：2险胜L.O.G，让法国人Myto惊讶地发现自己的半决赛突然更换了对手；另一名德国



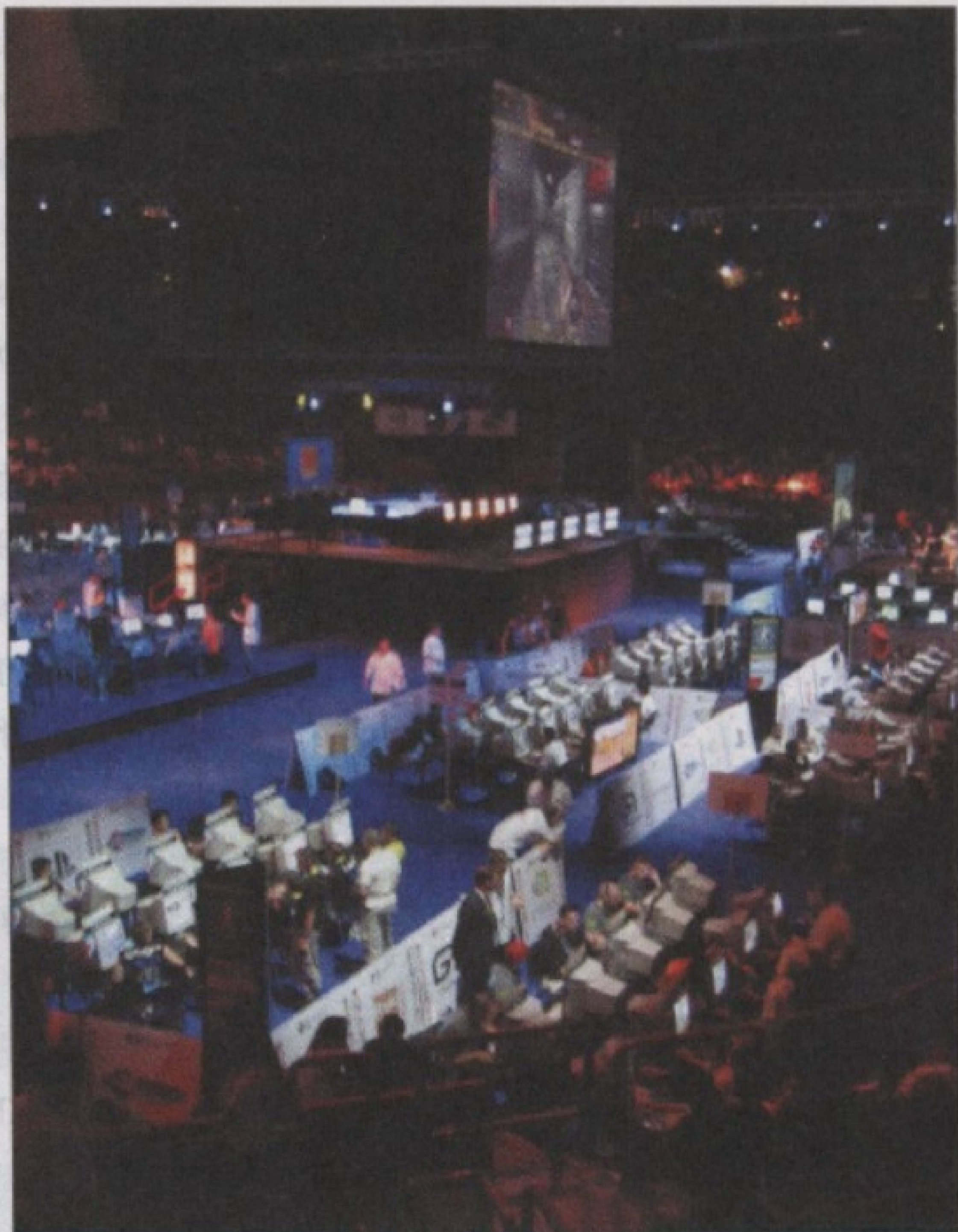
冠军巴西

选手Jinxy遭遇了Spank，后者潇洒的发挥让人想起球场上最后的大师齐达内。德国双保险先后被淘汰，而法国双保险则笑到了最后。体力透支的宋显智全面落败，1：5惨负于法国人，又以同样比分在争夺季军的比赛中输给了Jinxy，与奖牌擦肩而过。主场作战的Spank和Myto实力确实高人一等，而且是在第二阶段比赛才开始发力，极为稳健，整场比赛并没有什么太多的恶手，冠亚军是实至名归。

硝烟散尽话征程

3天的比赛很快过去了，而德国世界杯此时才刚刚开始高潮的序曲。我们在关注足球的同时，禁不住要反问自己：为什么会输？

在国内的电竞网站上，看到的多数都是粉丝们对wNv的扼腕，剩下的就是对反对者的谩骂。但竞技运动偏偏如此残酷，成王败寇，败了就是寇，道理很简单。命运之神不会同情失败者，所谓的同情都是世人的眼光。开始有大型竞技比赛的时候，不论什么项目，都是密集型的赛会制，对选手的精力、心理和体力提出了非常严苛的要求。只有WEG这样的另类，为了商业需要，发展成联赛赛制，让选手习惯于周期性比赛，从而放松了对赛会制比赛的认识，这是本次ESWC相当部分强队疲软最大的因素。


这是诞生巨星的地方

再者，两次WEG冠军只是让wNv步入了一流强队的殿堂，并非这个殿堂的常客。正如蔡志忠漫画所说的，“上得昆仑山，只是新鲜人，还


卫冕冠军coL

不是新仙人”，仅此而已。战术和细节的处理，并非大赛夺冠的必要因素，心态和定位才是最重要的。巴西队在世界杯上两负法国队，就是定位问题，mibr之所以能拿到冠军，也和心态有关。到了决赛大家都筋疲力尽，剩下的就是心态了。“光脚的不怕穿鞋的”，既然奖杯人人有望，为何不放手一搏？有兴趣的玩家不妨看看决赛的demo，看看巴西人是如何豪放的，如何的“有想法”。此前的其他“豪放派”，在决赛面前终不过是镜花水月罢了。就如齐达内和刘翔这样的“超人”，在大力神杯和世界纪录之前也是一个地狱，一个天堂。



CS女子冠军

由此可以谈到对比赛的理解。阅读比赛，不仅是比赛本身，而且还要看看比赛的性质。比赛还没开始，任何目标都是奢谈。务实和低调不一定能拿冠军，但没有这一条，就没有了端正的心态。风格和打法为别人所熟知，是一个推进的必然，比赛永远是充满变数的，你不可能知道机会出现在什么时候，那就只有去创造和寻找。Grubby在变、Lucifer在变、Moon在变、Sky和suhO也在变，然而不变的，就是米卢大爷说的“态度决定一切”。这真是至理名言。

强者永远是被钻研的，除了冠军，还有很多东西值得我们去上下求索。



至高的荣誉

（8神经的废话：本期“龙门茶社”的文章有些特殊。为游戏正名的文章有很多，本文只是其中之一，但作者能从他自己的视角来理解游戏，这是一件好事。我想每个深爱游戏的玩家都会经历这个阶段，都会在脑海中思考这个问题：“陪伴了我这么多年的电子游戏，它究竟是什么？究竟给我带来了什么？”其实游戏是不是另一个课堂并不重要，它不管是什么统统都不重要——重要的是玩游戏的人，是你的生活态度。一个在真正的课堂里都会虚度光阴的人，能指望游戏带给他什么？而一个拥有积极生活和学习态度的人，又何止是游戏——生活中处处皆课堂。）

游戏，另一个课堂

■湖北 严丹霖

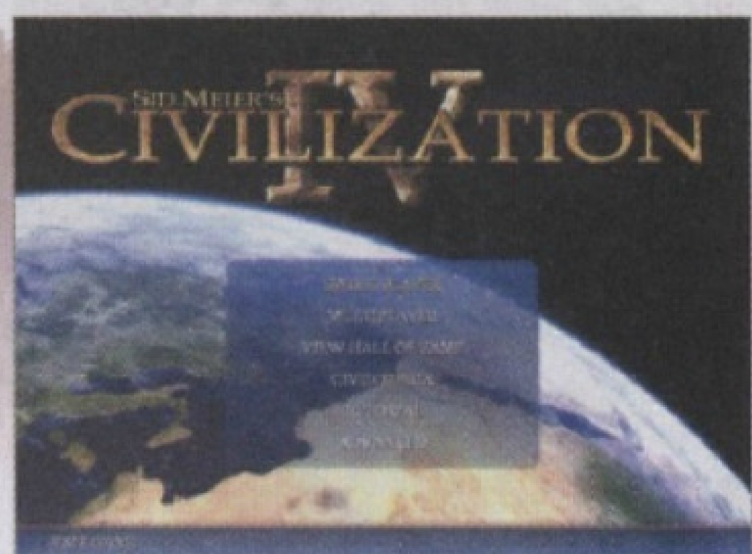
引言

蓦然回首，从8位机的出现，到今天P4电脑的广泛普及，我玩电脑游戏竟然已十几年了！以前不谙世事时的我往往仅沉迷于游戏的乐趣，然而直到最近才真正思索游戏的意义。游戏到底意味着什么？它是一种堪与电影和音乐相比肩的艺术形式？一种赋予价值的教育工具？一种无害的消遣？还是一种“电子海洛因”，能将天真无邪的孩子变成嗜血的怪物？经过长期的思考，我认为只要稍加引导，玩游戏对人是有很多好处的。它不仅是一种娱乐工具，更是另一个课堂。

今天，我要谈谈游戏是怎么样的一所学校，我们能从中学到什么……

极佳的历史与地理课堂

某位大学老师如是说："一款好的游戏就如同一本好书一样，能够增广未成年人的历史与地理知识。"我十分赞同这句话。现在的许多未成年人学习任务繁重，导致他们历史与地理常识普遍较低，只能机械地背诵书本上枯燥的文字。相反，令人惊讶的是，许多常玩游戏的学生，却能对三国时代或日本战国时代的历史了如指掌。有些学生对世界地理的了解，甚至让很多成年人都自愧不如，他们对地中海的港口，对16世纪亚欧的黄金海路简直如数家珍。这种情况，竟然是因为日本诸如《三国志》《信长之野望》《大航海时代》等系列游戏在中国青少年中深入人心的结果。那些优秀的，涉及历史题材的游戏，就如同一部好的历史题材影视剧或一本历史演义小说一样，只要把握得当，就能让青少年在课堂之外通过寓教于乐的方式，将知识轻易地消化吸收。一些有心的玩家，更会去寻找相关书籍来看，这样学到知识的感觉与课本上背下的相比，那完全不可同日而语。





《文明》系列是讲述历史和社会发展知识的课堂

在美国，有很多中学老师都将玩电子游戏《文明》作为学生的家庭作业。学生在游戏完善而真实的设定中，了解人类的科技发展、文化的积累以及战争过程。学生能在饶有兴趣的游戏过程中，直观地去体会人类文明的变迁。前段时间，有一款叫做《皇帝——中国的崛起》的模拟建设类游戏，需要玩家在从夏朝到唐朝这段历史时期中，通过发展城市的人口、农业、商业，来建设一个繁荣富强的中华文明。游戏较为真实地反映了一些历史史实，其内容涉及到了战争，宗教，甚至还提到了一些建筑风水学的内容。可以说游戏对玩家的影响就好比影视剧的作用。前几年除了那些研究文学或历史的人外，一般大众知道纪昀为何人的寥寥可数，而一部《铁齿铜牙纪晓岚》却让这位本来只和《四库全书》连在一起的人物成了家长里短的风云人物。



《大航海时代》是一堂地理课

说到游戏与地理知识的关系，我们一定不能忘记《大航海时代》系列游戏，它可说是寓教于乐的典范。游戏向我们展现了16世纪那个激动人心的大航海时代。在游戏中，为了海外贸易的巨大利润和未知大陆上的无尽宝藏，我们向着茫茫大海发起勇敢的挑战。同历史上许许多多的贵族、平民们出于对财富的渴望而加入了这场大航海时代的竞争之中一样，我们在游戏里向着世界各地去探险、交易，梦想着能够在这个波澜壮阔的时代中留下自己的足印。我曾经是个不折不扣的地理盲，大学期间花了4年时间也没能搞清楚如何从北京西三环去天安门，可《大航海时代》却让我对世界地形和各大港口分布如自家客厅一般熟悉。之后，国内出了个叫《航海世纪》的网络游戏，我比大多数人能更轻松地上手。就在游戏公测的第一天，就带领我的朋友驾驶着两艘只有一级的三桅帆船起航。我们做着冒险的梦，船仓中堆满了油画和玻璃制品，从伊斯坦布尔摇摇晃晃地扬帆。我们穿越平静的地中海，冒着枪林弹雨冲过了海盗丛生的直布罗陀海峡。三桅帆船在无垠的大西洋中实在微不足道，只敢沿着亚非海岸线且行且停，每看到一个新港口都不禁欢呼雀跃。在开普敦港，我们卖掉了油画，换装上了玉米，决心将欧洲的玻璃制品和非洲的玉米种子都传播到亚洲去，传播到那中央之国去。我们途经好望角，终于开进了天高海深、无边无际的太平洋！可还没等我们举杯欢庆，太平洋那无情的暴风雨又给我们展现了大海的恐怖，船在滔天的风浪之中飘摇。就当帆船变得破烂不堪几近解体的时候，眼前出现了一条狭窄海路，我知道这一定是马六甲海峡。通过这里就能看到泉州，到达天津港，也就能将玻璃制品和玉米种子以100倍的价格卖出去！我们还将中国的茶叶与丝绸带到欧洲，我们梦想着去开创这条海上丝路，要成为举世无双的航海家和富可敌国的巨商……

通过适当的方式，在正确的引导之下，电子游戏作为具有互动功能的一种娱乐方式，能让青少年对枯燥的历史、地理知识产生极大的兴趣，提高他们学习的积极性，并有助于他们对知识的记忆。可以说游戏是学生另外一个历史与地理的课堂。

绝妙的英语课堂

看英文电影能提高英语的听说能力，而我认为玩英文版游戏比看电影能更好地提高我们的英语综合能力！游戏比电影更加生动活泼，有着电影无法比拟的互动优势。在游戏中，你不再是一个听别人说话的看客，而更是一个使用语言的参与者。电子游戏软件的数量和种类非常丰富，世界各地的游戏制作公司，使用着





"三国"和"信长之野望"系列让很多玩家对三国和日本战国历史产生了兴趣

多种不同的文字语言，这是一个多么巨大的语言学习资料库啊！

作为一个真正的游戏玩家，想要接触到更多更新更好的游戏，那么外语将成为你无法回避的问题。不懂外语，许多游戏几乎无法正常玩下去。因而，玩游戏便成为为许多人学习外语的动力。在游戏中我们要用外语与他人沟通、会话，还常常能听到字正腔圆的真人配音，更能了解许多外国文化。这些游戏，能让玩家仿佛置身于真实的外语环境中一般。


《魔兽世界》曾经让笔者的英语水平突飞猛进

当WoW刚在北美公测那会，国内还没有代理商运营。我同许多玩家一样，出于对WoW的疯狂，同他们一起“出国”征战去了。我这个CET4考试都没通过的英语弱智，真是受到前所未有的严峻考验。费了好大劲将所有的操作命令搞清楚，并仔细地做了笔记，可在游戏中遇到种种交流困难时又让我大为恼火。WoW的特定设置不是那种能一个人闯天下的类型，必须靠人与人的密切配合，这就迫使我不得不用半吊子英文同国外的玩友交流。出丑的时候来了，我打出的英文，在语法甚至在单词上都常常让对方理解不了。虽然我有几个朋友英文不错，可以让他们帮忙，可是总有别人不在的时候啊！求人不如求己，为了能继续在洛丹伦大陆探险，我一气之下终于决定要进行残酷的充电行为。本来，在我宿舍是绝对找不到什么《英汉词典》《四级词汇》这些东西的，可是这一下我的房间中多了好多本这样厚厚的书籍。之后我一边在游戏里冒险，一边查出那些出现频率高却又不认识的单词，记录一些复杂的长句子，在电脑前抱着几大本厚书疯狂地不停翻阅，两个月下来居然做了2本厚厚的笔记。游戏中，我不得不频繁地与老外进行交流，这又使得我很容易地接触到最地道的英语口语，能学到很多课本上学不到的东西。举个例子，书上说与外国人见面要说“How are you doing？”，实际上游戏里老美见面打招呼最常用的是“Hi，there”或是“Hi！guy”；在组团Raid的时候，遇到不听指挥、乱拿装备的家伙，要把他踢出队伍的时候，一般都说“Give him a boot”。这个“踢”字，老美经常不用kick，而是用一个非常传神的词“boot”（长筒靴），“give someone a boot”也就意指给某人一脚。两个月下来，我在游戏里面交流一般没太大问题了，短时间内个人英文综合能力提高不少，至少让我终于在大四以60几分勉强通过了CET4考试……


要想第一时间享用最新的好游戏，过硬的英语是必要的

把游戏当作另外一个英语课堂，能使我们在获得更多游戏乐趣的同时，学到各种外语知识，又何乐而不为呢？

难得的道德教育课堂

现在学校里对青少年的德育教学方式大多是些空洞的说教。这种教育方式不但效果差，而且容易引起青少年的反感和抵触。道德教育应该是身教重于言传，应多树立正确的榜样。当年，我们还有雷锋、赖宁可学，可如今却是一个没有英雄的年代，青少年除了去崇拜那些浅薄的港台明星，已经缺失了行为的风向标。在这个特殊的时期，我认为被主流社会唾弃的游戏，却能为青少年的道德教育尽一份绵薄之力。



《博德之门》的骑士凯东


来自“仙剑”的赵灵儿

电子游戏是最为青少年喜爱的一种娱乐方式，其受众广泛，形式轻松，以游戏作为道德教育的一种载体是相当合适的。例如《轩辕II——飞天历险》就是其代表之一：玩家在玩这款游戏时，不仅可以体验游戏的快乐，更会在潜移默化中得到大宇公司所传播的一个积极向上的观念。比如，在主线任务的全过程中玩家都在扮演一位“活雷锋”，无论谁需要帮忙，不论是朋友还是敌人，玩家都必须伸出援手，四处奔波，救死扶伤。不仅是主线剧情，游戏的其它方面也不例外。游戏并没有强制要求玩家一定要“行善”，但是每当有玩家“作恶”后，游戏都会用适当的方式给予他当头一棒，从而让玩家得到一个深刻的教训：作恶的后果很严重！比如在符师就职任务中，剧情允许玩家考虑是否“贪财”一次，但是当把这种念头付诸实践时，玩家就会面对一个非常难缠的敌人，足以让玩家后悔不已。

道德教育最需要的是英雄的榜样，需要偶像的力量，可现实中最缺少的是英雄，而游戏中最不缺的却是英雄！只要稍加引导，游戏中英雄们无私伟大的行为一样能成为极好的道德导向。游戏中这样或那样的英雄多的是。以著名的骑士群体来说，《博德之门》《炎龙骑士团》《UO》等许多游戏里，都有骑士出现。“骑士”的意义在游戏中得到了有趣而妙不可言的阐述。他们或许是救美的英雄，或许是仗义的行侠，亦或许是忠诚的侍卫。即使在虚幻的乱世中，骑士们也会坚定地遵守自己的信条——著名的骑士八大美德：谦卑、荣誉、牺牲、英勇、怜悯、精神、诚实、公正。他们用生命去捍卫着这些美德，在很多玩家心目中，这八大美德一直被视为骑士精神的完美表述。

谦卑：彬彬有礼、尊敬他人，谦虚谨慎，这就是骑士日常生活待人之道；

荣誉：为荣誉甚至不惜一切！这是骑士恪守的信条；

牺牲：在需要付出代价来成全大多数人的利益时，骑士敢于牺牲，不管是牺牲物质利益或是生命；

英勇：骑士无所畏惧向邪恶宣战，在关键时挺身而出保护弱小，决不退缩；

怜悯：骑士同情弱者，有一颗博大包容的心；

信仰：骑士忠实于自己的信仰，永不背叛；

诚实：无论在何处，骑士永远忠于自我的灵魂，忠于自己的诺言；

公正：公正无私，严守法律，按章办事，这亦是骑士风范。

我认为骑士八大美德是个永恒的概念，虽然今天已没有严格意义上的骑士，但美德总是会永远存在的，而且并不局限于西方的骑士本身。我们都还记得那个只有16岁、清纯得宛若池中白莲，柔弱温和的女子——赵灵儿。关于她的故事，大家都很熟悉，不再加以复述了。当尘埃落定，万物归零，只余天蛇杖驻立崖边，斯人却已逝去。我们如何能不对她的博爱、对她为拯救苍生而牺牲自己的精神感到敬佩不已呢！

寓教于乐，电子游戏可以用最轻松的方式讲述最纯朴的道理，这亦是另一个不可多得的道德教育课堂！

少有的为人处世预科班

来自国外的数据表明，网络游戏将作为新一代人类的娱乐休闲方式，日益在年轻人的生活中占据越来越大的比重。玩家通过网络游戏，可以同素未蒙面的朋友以虚拟人物的方式联结在一起。在游戏的世界里进行交流和沟通，网游的图形化与完善的聊天交流系统，使得游戏交流方式摆脱了传统的纯文本聊天的单调感。而在交流之余，参与者还可在冒险中体验到协作和惊险感。都说网络游戏是个虚拟的小社会，虽然游戏是虚拟的，但其中的角色却是现实中的你在操纵着！游戏中的你其实也反映着现实中的你。在游戏里，你的行为是你潜意识的体现。其实，在某些方面，游戏里的你比现实里的你更真实。





网络游戏其实也是社会的缩影

游戏里形形色色的人多的是，有人善良，有人仗义，有人大方，同时骗子、强盗和流氓也不缺。换句话说，网络游戏可说是个接触社会的窗口。在游戏中吃点亏又未免不是一件好事，可以让那些不谙世事的孩子，在不受太大伤害的情况下，学会交朋友，学会保护自己，分人辨事！网络游戏的确不简单，想要玩好，玩家必须要维护好自己的人缘，给大家一个好形象，还要处理好友情、爱情和行会规定之间的关系。玩家不但需要同他人协作，去赚钱打装备，同时要学会处理好个人的财产。在一些游戏里，甚至要处理自己公会与同盟公会、敌对公会之间的关系。因此有人说，游戏中做人，其实比现实中更难，这是很有道理的。



WoW中得罪人的下场

在《魔兽世界》1.9版刚更新时，为打开安其拉之门，要完成超难的任务和得到天文数字的物资捐赠，这是单个人、单个公会甚至单个阵营都无法完成的。为完成任务，玩家的为人处世和团队协作能力受到了前所未有的挑战。2月1日，当大部分服务器物资仅收集到四分之一的时候，一区名不见经传的山丘之王，竟然率先打开了安其拉之门。山王服务器的成功，是由于联盟和部落各大公会领导人组成了公会同盟。他们召开会议，进行分工协作，为完成这个世界任务，为了整个服务器的荣耀，联盟和部落放弃之前的恩怨，努力合作，并以惊人的进度进入了迷人的安其拉副本。然而，在其他那些没有配合、缺少交流的服务器中，打开安其拉之门就远没有山王服务器那般顺利。很多公会都想独享荣誉，其结果是导致不同阵营间的相互阻挠，使得任务进度缓慢。《WoW》的游戏方式并不是一味对抗，还让我们懂得了协作、奉献、团队和理解，对培养我们在现实生活中的交流与协作能力，具有很大的帮助。

可以这么说，在游戏中人际关系好的人，在现实中其人际关系不一定好，但在游戏中人际关系不好的人，在现实中其人际关系一定不好！我们可以把网络游戏作为青少年学习为人处世的预科班，让他们在踏入社会之前，多懂得一些为人处世之道！

尾声

电子游戏在给我们带来无比乐趣和非凡体验的同时，也真的让我们学到了很多东西。我们在各种各样的游戏中，读到了无数历史故事，了解了许多地理知识，能够生动地学习、锻炼各门外语，更学会了很多为人处世的道理！我要说游戏真的是另一所难得好学校。可以说大多数游戏都是好的，都是既能让我们得到乐趣，也能让我们得到各种各样的益处。当然，也有少数游戏含有有害成分，完全是低级趣味、有害未成年人身心健康的。但并不能以此就怪罪所有的游戏，如同电影、电视或文学作品一样，同样有好坏优劣之分，不能以偏概全。我们强烈呼吁与游戏分级相关的法律法规早日出台。

在文章的最后，我还要说说那段老生常谈的老话——抵制不良游戏，拒绝盗版游戏；注意自我保护，谨防受骗上当；适度游戏益脑，沉迷游戏伤身体；合理安排时间，享受健康生活！



乾坤一技 QIANKUNYIJI

本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

《英雄传说VI——空之轨迹》极限战斗攻克

■黑龙江 lovefalcom

战斗技巧

1.战斗中与敌人离得不远时使用挑拨集中，受敌人攻击可迅速增加CP。

2.敌人多时艾丝蒂尔使用旋风轮，只要对手不是物理攻击反射型魔兽，CP值基本不费几点。

3.战斗模式中得到“！”奖励时，补血量是原来的1.5倍。

4.最终战斗选择队员时最好是2男2女，因为在遗迹中得到的终极装备也刚好是这样的搭配。



图1

5.战斗前在菜单里调整阵型，会挑拨的人放在最后，战斗时敌人受到挑拨后会向最后面的那个人前进，但几回合内暂时够不到，这时前方的人就可无所畏惧地集中攻击（在遗迹一路上的战斗，适合让会挑拨而且防御力也高的金来担当这个角色）。



图2：用必杀的下场

6.战斗模式中选择“移动”可快速提升行动顺序到下一回合。

反射物理攻击的特殊怪兽

绀碧之塔的盔甲巨蟹会物理攻击反弹，艾丝蒂尔血少时用旋风轮的话容易丧命，只能用魔法。但要小心敌人会封魔，旁边的波波还会吸魔法，所以要准备好食品和EP填充剂，如果两人全被封魔就只好靠不停移动来等待封魔状态解除（图1～2）。

在女王宫与洛伦斯对战

摘下面罩的洛伦斯，和先前比赛时判若两人，其能力全部使了出来。虽然这一战全员战败后也能继续让剧情发展，但毕竟打败他比较有成就感，还能得到3点的BP。一般是很难打赢的，对方行动速度超快，魔法驱动也快得使我方没有时间使用大地之墙防御或用战技解除他的驱动，那么怎么打呢？

1.艾丝蒂尔装备防所有异常状态的神圣挂链，如果防止气绝的羽毛胸针和防止混乱的百合项链每样最好有两个，给雪拉和科洛丝全装备，若一样只有一个就全给科洛丝装备，它的作用很大。雪拉可装备防止封魔的饰品。进女王寝室前多做些能解上述异常状态和加CP的料理，再存一下档。



图3

2.科洛丝每回合都使用战技斗魂，降低洛伦斯的攻击和防御（见图3），全降低后的洛伦斯攻击我方时多为无效（0HP）或伤害极低，这时就对他集中攻击，可用回复术等驱动快的魔法抢下一个“！”或“str↑”，不要让对手得到。

3.只要洛伦斯在驱动魔法，就用雪拉的“拘束之鞭”和艾丝蒂尔的“金刚击”破解（反魔法领域无效）。

4.洛伦斯使出“鬼炎斩”后，马上给3人补血，放弃攻击，以防到下一回合时瞬间战斗不能。对方若频繁使用大回复术，看到好不容易磨下去的血被瞬间补满时也不要放弃，停止战斗补满3人的血。这时对手很长一段时间不会攻击，利用这段时间用艾丝蒂尔的助威提升3人的攻击力，或用食物回复的同时解除异常状态和增加能力。然后用斗魂，其他人普通攻击攒CP，攒到200抢洛伦斯的“！”和“str↑”，再发超杀，使他没有用大回复术的机会（图4～5），然后连击取胜。



图4：洛伦斯在使用使用大回复术时抢“！”

幻想乐曲

建议决战前，4人装备HP3的回路，全配出回复术和“大地之墙”的魔法。



“！”+200CP的效果


图6

Boss第1形态：守护之臂L会补血很碍事，并对物理攻击全防，所以先集中用魔法解决它，实践证明用“大地之枪”攻击损血最多。推荐攻击顺序：L→R→本体。一开始用战技就要保持我方4人不分散，保证一人用“大地之墙”中圆防御将4人全包围，“大地之墙”驱动中其他人不要移动，用魔法远程攻击，以防脱离中圆。敌人没有了守护之臂后，防战技和抢“！”就是王道，若4人被敌人一击打散就互相用“大地之障”，敌人的战技驱动时间长，等它开始驱动后再用“大地之障”不迟。

Boss第2形态：攻击主体，不用理会使徒α和β，用“漆黑之牙”时顺带一扫即可。必须时刻保持4人不分散，因为第2形态会用“死亡之怒”，所以要多人时刻使用“大地之墙”，以防哪一名队员被它突然捉起或驱动被AA抵消弹解除，也防止使徒的攻击将“大地之墙”的完全防御破除。攻击的同时要注意回复和使用EP改良填充剂，当敌人右臂损坏无法使用AA抵消弹时可尽情使用“大地之墙”（图6），因为它的“死亡之怒”这时会频繁发作，“大地之墙”能完全抵御这招。当它继续损坏导致防御力下降时，会使出新的超杀“种族灭绝”，这时就必须全员处于完全防御一次的状态，不然血不满的队员基本就是被一击战斗不能（图7～8）。


图7：“死亡之怒”只破了金的完全防御


图8：“种族灭绝”下的完全防御

幻想乐曲战役推荐队员：金（防御力高HP多）、科洛丝（S战技在危急时刻很好用、斗魂）、奥利维尔（可远程攻击、魔法链超长、EP多）。最后一战属于完全依赖魔法的时刻，所以一定要注重魔法的使用（我用提妲纯属因为她可爱……嘿嘿）。

《三国志11》港口防御心得

■天津 朱文浩


图1：敌军想开溜，别让他跑了


图2：即使是甘宁遇到这种情况也只有束手就擒

港口是连接陆上与水上的枢纽，其重要性不言而喻。然而在游戏中，由于港口的最大驻兵上限与防御能力都非常不理想，遇到敌人进攻时，如何防守好港口也就成了一个令人头疼的问题，如果我方将领的水军适性不高的话，更是只有被动挨打的份。那么，有没有解决港口战斗的好方法呢？我的方法很简单，就是利用弩兵来解决。

首先，大家要清楚无论是多么强的武将，在水中的攻击、防御等属性的高低都会打折扣（只是水军适性高的武将打的折扣少而已），而陆上部队则不会，所以我们防御港口的核心思想就是：“变水战为陆战，反客为主”。下面来详细解说一下。

1.港口最多驻兵仅3万，可根据其距离主城的远近决定驻兵数，一般1万左右即可，留守武将要3名左右，一名弩兵适性要高（越高越好，至少要高于C否则无战法，用来作为主将统帅弩兵），一名统率高（所在部队防御高），还有一名可随意，弩兵数量要足够一支部队（1万左右）。

2.注意侦查，当发现敌人开始朝着港口进军时，港口所属主城根据敌人多寡派出1～3队弩兵（要计算好时间，一定抢在敌军前面到达港口），同样也是带兵将领的弩兵适性越高越好。当敌军还有一回合达到港口时，港口派出大部分兵力组成弩兵部队待命于港口岸边，用那名能力随意的武将带着所有的物资钱粮以输送方式撤出港口，使港口成为全0状态，实际上也就是放弃港口防御。

3.由于港口空虚，AI必定会立即攻下港口，此时用所有弩兵部队把港口周围的出口全部堵住，也就是让敌军无法出港，只能在水上与我方对射，别忘了，我们可全都是专业的远程兵种，而敌军在水上战斗，属性统统打了折扣，这就注定敌军在战斗中处于劣势（一般情况下，我军弩兵在岸上射击敌军水上部队都不会遭到反击的）。最后敌军兵力见底时，别忘了主动出击，彻底击溃敌军，抓几个敌将回来都是可以的，到时要杀要剐全凭大家决定……（如图1～2）

在战斗中，重点推荐这几个战法：如果敌军数量少，我军弩兵部队集中火力朝一支部队使用“火矢”集中攻击（如图3～4）；当敌


图3：火矢成功可以追加30%左右的伤害


图4：火矢成功后，港口耐久兵力下降，而且不会遭到还击


图5：贯矢之威力　　图6：乱射乱射！

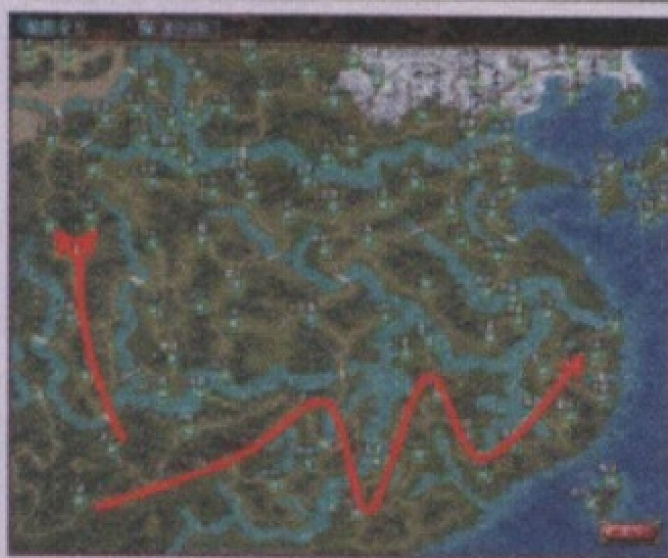
舰队较多且处于我军射程内的一条线时，可使用“贯矢”，威力较高（如图5）；当大批敌人围攻港口时，兵法“乱射”绝对是最佳选择（需弩兵适性S，可覆盖5支敌军部队，攻击力超强，但消耗气力也相对高）（如图6）。

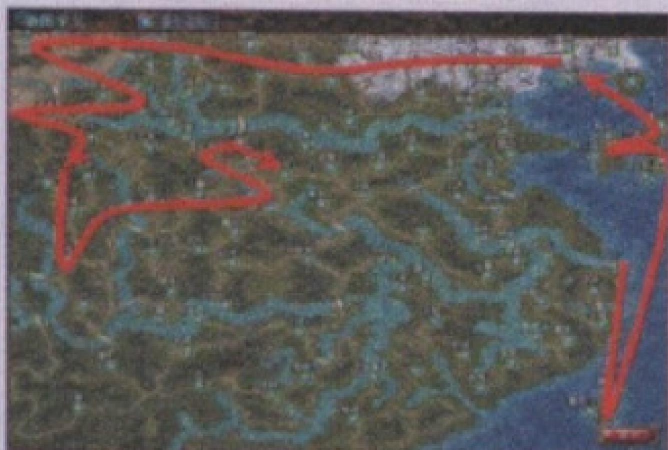
注意事项：这种打法取胜主要依靠的是部队气力，所以在港口旁边最好能多建立军乐台以保证气力的充足，地方如果充足的话还可造个太鼓台用来增加攻击力。若敌军势大，可派出一支强力近战部队在敌军大批涌入时强攻港口以耗损敌兵，减小弩兵的损失。还有就是我军弩兵部队一定要在陆上把港口团团围住，绝对不能让敌军出港来陆战（如图7），否则就失去了这种战法的意义…… P


图7：遇到敌人大举围攻，一定要围住港口，迫使敌人留在水中

《三国群英传VI》孟获一统天下心得

■河北 石昊开


图1：在大概有50个武将时，开始向东扩张，占领整个长江以南然后北上打到阳平关，重兵把守，以挡曹操


图2：修养几年后，由海上进攻日本，横扫黄河以北，偷袭长安、宛、洛阳

在玩“三足鼎立”剧本时，发现一个可使用南蛮一统天下的小心得，在此与大家分享一下。

首先，留一个垃圾武将守云南，其余武将去建宁（其实云南可有可无，只是占个地盘而已）。开始我方只有3名上将：孟获、沙柯摩、兀突骨。过几个月后，孟获的儿子孟鹰、孟狼成年，可组成我方的五虎上将了。你可在刘备的领地散播谣言，刘备会派大军打你的建宁，不用担心，他们不可能打得过，我方建宁城至少有10名武将，而且大多是猛兽兵，对方大多是步兵，有时你可一兵不费地把对手的兵全部解决掉。若对方派出智囊团，一般是弓兵，我方蛮兵可轻松解决掉。

若刘备总是不派兵打你，你可把你的五虎上将安排在桥头，刘备马上会派兵打你的五虎军团。没关系，运气好的话，派出一个孟获都能挑死刘备的一支队伍（孟获的特性在初期单挑非常有用，有时能起到逆转乾坤的效果）。一般情况下，刘备会派赵云、诸葛亮、张飞、黄忠、黄舞蝶出战，交战时千万别单挑，用兵战取胜抓住他们的几率会大一些。一定要抓到孔明，用他离间俘获的武将，效果显著。关羽一般会在江陵、零陵一带守荆州，可攻而擒之。

到了中期，你的局势会稍加改变：孙权打曹操，曹操打刘备，刘备打你（他当然取胜不了）。经过一番拉锯战，刘备方出色的文臣武将都被你俘获了。被赶到天水、街亭一带后，刘备已无足轻重，不用管他了。现在除了孙权方，与其他势力把外交升至100，并定下盟约，集中兵力打孙权。这时孙权把主力放在徐州一带，后边非常空虚，利润非常大。若对自己的力量没信心，可在3个月内猛攻，然后到内政时期再猛提与孙权的外交，这样你打他，他却未必打你。

将整个长江以南都打下来之后，从建宁挥师北上，把江州、成都、梓潼、祁山、阳平都打下来。守住祁山、阳平等重要港口与关卡，关内的城派一个人守就够了。这样，你就代替刘备完成三足鼎立了。

后期，可从海上进攻夷州，打日本。最后集中兵力打昌黎，进入辽东半岛，从后方打入曹操大本营。曹操的后方极其虚弱，可一鼓作气攻之。在这期间，每座城都要派一个征兵在20左右的人征兵。要有强力的兵力做后援。

征兵之后，大举进犯北方，把撒里吉灭掉，顺便打败在天水一带苟延残喘的刘备。消灭刘备之后，应走阳平打到曹操的中心长安、洛阳等地。以宛为中心向外扩散，外面从汉中向筑阳打。再把许昌以西、汉中以东、白帝以北、洛阳以南攻下后，灭掉曹操。接着水陆并进围住孙权，派一旅之师攻入徐州，像灭曹操一样从徐州向外，乐安、庐江向内，围住孙权灭之，而后统一全国！

战略要诀：在中期，一定要与山寨的那些头头搞好关系，他们会在后期送你一些超级物品，譬如“幻世录”，智力加20，40级的物品，笔者到统一全国都没装备上这玩意儿……因为笔者统一全国时最高级才33级。所以提醒大家能赢的战斗尽量不要单挑，毕竟群殴的经验加得多一些。笔者个人感觉马超为最强的战神，用他冲进一千敌军中，可将其全斩。方法为：让马超被围，等血剩一半时，使一招“噬血”，等马超发出黄沙乱斩，就看他的血狂涨了，感觉真爽！

最后祝大家在三国世界里玩得愉快！ P


图3：分三路进攻中原，灭掉曹操


图4：最后奇袭徐州，由徐州向北向南进攻，分三路包抄，灭掉孙权

本期推荐秘技

下载网址：http://patch.ali213.net/

《鬼泣3特别版》（Devil May Cry 3 Special Edition）游侠论坛精华补丁攻略集

本攻略集包括了游侠论坛关于此游戏的多篇精华攻略心得、全要素开启记录3款、内存修改器、中文字幕补丁等。

《真·三国无双4特别版》（中文版）（Shin Sangokumusou 4 Special）简繁体双语版全能修改器v5.0版

本补丁可对音效系统、人物属性、无限物效、时间凝固等方面进行修改。

《真·三国无双4特别版》（中文版）（Shin Sangokumusou 4 Special）16项属性动态修改器

《真·三国无双4特别版》（中文版）（Shin Sangokumusou 4 Special）11项属性修改器

《真·三国无双4特别版》（中文版）（Shin Sangokumusou 4 Special）光盘补丁

《鬼泣3特别版》（Devil May Cry 3 Special Edition）7项属性修改器

《鬼泣3特别版》（Devil May Cry 3 Special Edition）光盘补丁

《鬼泣3特别版》（Devil May Cry 3 Special Edition）3项属性修改器

《侠盗猎魔》（Manhunt）游侠完美简体中文汉化包

《泰坦之旅》（Titan Quest）光盘补丁（附带属性修改器1款）

《泰坦之旅》（Titan Quest）v1.08升级档光盘补丁

《战地2——装甲狂暴》（Battlefield 2:Armored Fury）光盘补丁（附带多款实用补丁）

《罗马——全面战争》（Rome:Total War）MOD完美汉化包v1.0版

《罗马——全面战争》（Rome:Total War）全系列版本 罗马辉煌铂金典藏第2版经典工具包合集

本工具包包含所有《罗马——全面战争》的各种修改器、工具和MOD等。

《罗马——全面战争》（Rome:Total War）全系列版本 罗马辉煌铂金典藏第2版经典攻略心得合集

本攻略心得合集包含最全面的《罗马——全面战争》的各种攻略、心得和技巧等。

《三国志11》（日文版）游侠精华补丁攻略集

本补丁攻略集是包括了游侠论坛光荣“三国志”系列专区经典攻略+补丁+修改器+自制剧本等内容的精华合集。

《亚力山大——全面战争》（RTW:Alexander）第2版完美光盘补丁（Window 2000和XP系统通用）

《亚力山大——全面战争》（RTW:Alexander）光盘补丁（Window XP专用版）

《亚力山大——全面战争》（RTW:Alexander）光盘补丁（Window 2000专用版）

《超越2006海岸》（OutRun 2006 Coast 2 Coast）光盘补丁

《纸牌巡回赛》（Stacked with Daniel Negreanu）光盘补丁

《橄榄球主教练》（NFL Head Coach）光盘补丁

《文明4》（Civilization 4）完全汉化包第3版

本汉化包已完成所有内容的汉化，附带光盘功能，支持中英双语切换。汉化由CivClub主持，Paradox工作组协助完成，游侠网协助发布推广，塞爱维·文明联盟俱乐部原创出品。

《职业足球经理2006》（Team Manager Football 2006）光盘补丁

问题交流《魔法门之英雄无敌V》客座专家：fly

问：我在打《魔法门之英雄无敌V》第2关时卡住了。最初要跟另一个Demon斗快，去打人类抢个什么心，勉强打完后又要马上和那个Demon打，可是我打不过他。请问怎么办？而且听说下一关更是难度超高，有没有过关的好办法？

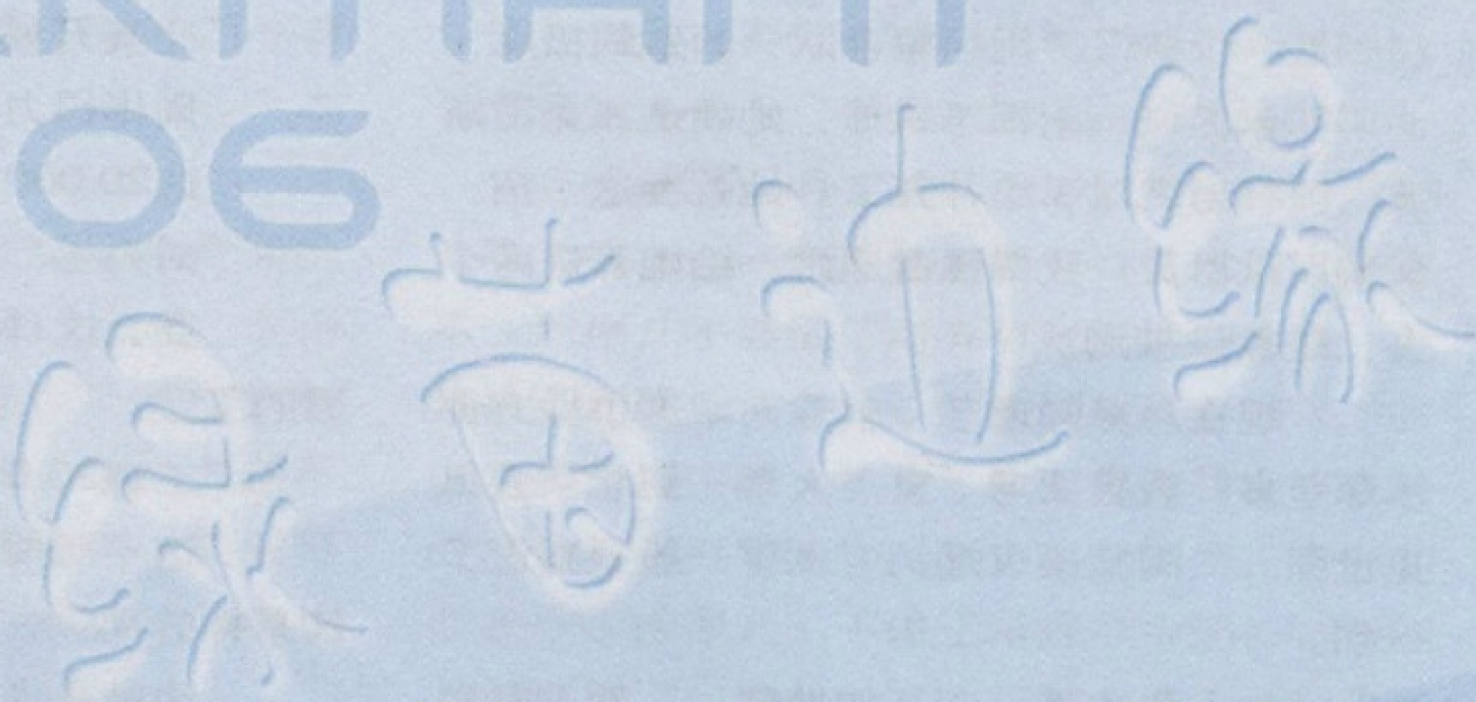
答：其实那个战败也可过关的。想打赢他也不是很难，只要能善用“幻影”法术就可以了。其实难的反而是下一关。其实这关就是要和电脑斗快，开发城市、买兵，然后开战，电脑实在太BT了，所以我们要做的是集中发展一座城市，再趁电脑还没开发完前就把对方英雄干掉，只要一开始把对方英雄干掉，这关就没难度了。

问：《魔法门之英雄无敌V》中Attack、Defence、Damage的关系是什么？

答：本人的测试结果是和3代一样。单看攻（A）、防（D）、伤害（Dam）的话，A每高出1点，代表多5%的Dam；D每高出1点代表少2.5%的Dam。举例来说，我攻击你，我攻击力10，伤害2，指数5，你防御力3的情况下，你会损失：2×5×[1+（10-3）×5%]=10×135%；然后，我被施了某法术，攻击力变成0，对你的伤害就变为：2×5×[1-（3-0）×2.5%]=10×92.5%。就这样，有其他效果再乘上去就OK了。

FIFA WORLD CUP GERMANY 2006 © 2002 FIFA TM

(完结篇)



林晓：足球场上的冲突激烈，胜负转瞬即可看到。但足球场外的人生呢？得失成败之间，有时候竟然混杂在一起，不能清晰分辨……也许，混沌就是人生最真实的写照。

■北京 苍茫

退无可退

再过38天，就是比赛的日子。而这38天是周彬能够在沧海路店工作的最后的时间——在得知7月的FIFA比赛冠军奖金高达20 000元之后，在看到兴方网络联盟打出来的海报和竞技规则说明之后，周彬更下定决心，一定要获得这个比赛的冠军，即使丢了工作也无所谓。20 000元的奖金，不仅能给弟弟交学费，还能给爸爸买围棋“翠珍”！

萨其马开始担忧周彬的工作，毕竟周彬的心思不像没有接触FIFA游戏之前这般单纯了。他心里清楚得很，周彬平日遇到技术难题，一定会废寝忘食地钻研，而这种坚韧的性格几乎可以肯定地在FIFA游戏上得到延续。但几天下来，他推翻了自己的判断，因为周彬工作上一如既往地勤奋，并没有表现出任何异常。萨其马甚至认为，周彬已经被他说服了。

比赛开始前一天，周彬向萨其马递交了辞职报告。萨其马看着周彬，几乎认不出他来。

“牛彬，你考虑好了，为了不一定拿得到手的20 000元，不要这份工作，值不值？”

周彬很爽快地回答：“经理，我决定了，明天和后天的比赛，我一定要拿到冠军。这笔钱对于我和我们家，都很重要。”

萨其马追问：“你有必胜的把握？”

周彬摇摇头。

萨其马接着劝道：“那就别做傻事。这比赛，你也知道其中的水分。”

周彬沉默了一会，“我做的不是傻事。不去做，怎么知道成不成呢？如果我的实力比内定的冠军还高，那什么水分都不成为理由。”

萨其马叹了口气，没有说话，只是点点头。

周彬走出沧海路店，等在门口的阿猪连忙小跑过来。

“彬哥，赶紧走吧。今天晚上还能练一晚上。”

周彬扶着阿猪的肩膀，盯着他说：“阿猪，谢谢你帮我找到你同学，在他家里训练了这么多日子。后天我要是拿了冠军，我分你5000元。”

阿猪笑笑，“彬哥，说这些干什么？我明年也考大学，和你弟弟一样，要花很多学费。我们的爹娘都不容易。对了，我在大理路店也报了名。”

周彬吃了一惊，“你说什么？你也参赛？”

阿猪点点头。“覃老师说了，你教我这么多本事，我就算考不上大学，也能混碗有肉的饭吃，不用卖糖水——但我终究是要上大学的。我帮你击败其他高手进决赛，算是报答你。兴方弄虚作假，我们给他来个双保险。”

“……那好，我们决赛见！”

周六，南城大理路兴方网络联盟分店，“兴方网络联盟暑期FIFA游戏冠军杯赛”分赛场。参加比赛的人大大超出了预期，选手们在比赛区外排起了长队。一时间各色人等群头涌动。没有Bug的比赛，满足了很多人在这个舞台上表演的欲望。阿猪这才知道，剔除了偶然因素之后，草莽之间多少英雄豪杰。比赛的精彩程度，与他和周彬预想的大相径庭——小组赛涌现出的无Bug高手让阿猪绷紧了神经。淘汰赛阶段，阿猪更是小心谨慎，领先之后便施展近乎完美的控球技术，打起了防守反击。尽管如此，对手仍然能够攻破阿猪的大门，这无形中让阿猪对覃老师的话更深信不疑——各人的理解力都不同，要想完全超越对手，只能更上一层楼。

阿猪出线了。分赛点决赛，他和一名中年男子苦战两个加时，最终打平。根据小组赛成绩，这名身穿工作服的中年男子以微弱劣势获得了第二名，和阿猪一起晋级在兴方总部北京路店举行的决赛。阿猪看着中年男子被工友们兴高采烈地拉走，心里长出了一口气。

“幸好没有输给他……”在八仙面店，阿猪对周彬说。后者在苏飞路店势如破竹，也获得了第一名。

“对手非常强？”周斌问。

“单从用亨利和特雷泽盖两个人打反击这一战术看，这大叔就不简单了！放着数值最高的齐达内在中场防守，一有机会就打身后，一

打一个准！真邪了门了，中场最强的法国队居然还能这样用！”

周彬也是心有余悸。“我这边人也强啊，特别是一个妹仔，用阿根廷队，凶残到极点，明明30米区域远射很难进球，她硬是靠克雷斯波门前补射把对手给补死了！她就会这一招，偏偏百试百灵！我四强遭遇她，给她弄进两个去，差点没被淘汰……”

“现在总算知道了，就连南城这小地方都水深鱼多，我更要考上重点大学，到北京去见见世面。”阿猪掐灭烟头，发誓一般狠狠说了一句。

“来，先吃面，明天加油啊！”两人互相鼓励着。

就在这时，面店门口进来两个人。周彬看见这两人，立刻停住了筷子。阿猪顺着他的目光看过去，脸上的肌肉跳了跳。

萨其马带着一个身穿休闲西装的男子。男子皱眉看了看面店的环境，似乎这“乌烟瘴气”的旮旯和他身上名贵的休闲西装很不搭调。

两人径直走过来，坐在周彬和阿猪所在的桌旁。

“牛彬，这是我们兴方网络联盟的大老板胡先生。”周彬认识萨其马一年多了，第一次见到他给别人倒茶，而且用这么恭敬的腔调说话。

“你是周彬是吧？我说话不习惯绕圈子。你去我们北京路总店做网管吧，一个月1200元薪水，够不够？”胡先生撇开萨其马，慢条斯理地开腔了。阿猪只觉得这个人身上透着一种自信，似乎什么事情都在他的掌握之中，令人难以接受。

“胡先生，另一个条件呢？”周彬没有正面回答。

“明天的决赛，输掉。”这话极像命令。

“谁进决赛，还没定。”周彬淡淡地说。

“你和阿猪肯定有一个能进决赛。知道为什么吗？阿猪的老师覃鸣是我的大学同学，我对他的聪明才智非常了解。足球这东西，剔除了偶然因素，靠的就是理解力。球场上是这样，游戏里也是这样。我们办的这届比赛，影响比以往任何一届都大，我不希望有人搅局。”胡先生转着茶杯，一口水都没有喝。

“我不是来搅局的，我是为了冠军奖金。”周彬回应。

“这20 000元奖金刺激了很多人，但是兴方所有足球比赛的冠军奖金从没人能拿到，你也不会破这个例。我了解过，你家里的情况不好，你需要一份工作，所以我们交换一下吧。”

“胡先生，我不想交换。”

“你有必胜的把握？”胡先生脸色不愉，他的耐性显然很有限。

“比赛开始了才知道。但如果现在答应了，我就什么把握都没有了。”周彬极力抗拒着。

“这20 000元对你就真的那么重要吗？”胡先生问。

“胡先生，这20 000元对你不也一样重要吗？”周彬反问。

“要么这样，你来我们这做网管，冠军也仍然是你拿，我们付你夺冠的工钱。”胡先生又开价码。

“工钱20 000元。”周彬直截了当地说。

“这不可能。我举办比赛，没有这个成本的预算。”胡先生停止了转茶杯的动作，盯着对面这个难缠的对手。

“也就是说，你们根本没有准备这笔钱。”周彬说。

“将来我也不打算准备，所以，希望你能接受我开的条件。夺冠的工钱付你5000。”胡先生微微一笑，这笑容是生挤出来的。

“5000不够。”周彬再次回绝。

“周彬，就算你明天进了决赛，你也拿不到冠军！我们这边也有能人助阵，你只管等着瞧好了！”胡先生的耐性终于到头了。

阿猪发话了：“胡先生，那我们就等着瞧。”

胡先生站起身来，和萨其马一起离开了面店。

周日的兴方北京路总店，里里外外挤满了围观的人。网吧门口搭起了一个大凉棚，又安装了投影仪，正是为“兴方网络联盟暑期FIFA游戏冠军杯赛”八强战准备的。八强分为上下半区，由4个分店赛区的第一名交叉对阵其他分店的第二名。网吧里开辟了两个比赛区，8名玩家被分为两批进行比赛，决赛双方则使用专门的比赛间。在人群当中，十几名穿着工作服的机修人员，围在阿猪所在的半区使劲儿呐喊着，颇为显眼。

周彬听到了爸爸的工友老邱和老陈的嗓门声，虽然让他觉得惊讶，但没去多想。他看了看大门口，马路对面就是文化宫，3副“翠珍”正躺在柜台里待价而沽。弟弟高考完后，估分很理想，一本线绝对有戏。而他自己一年多以来的磨练，和阿猪不间断的过招，还丢了工作，就是为了这两个目标。

周彬坐了下来，准备迎接自己的比赛。对手正是在5月的比赛中夺冠的那个猥琐小青年。周彬干脆利落地斩了他3个球，剩下的时间就在自己按部就班的控球中消耗殆尽。

半决赛的对阵表在中午11点出来了。阿猪和周彬提前相遇——当然，这是他们俩已经估计到的，另外两人从ID上则完全看不出是谁。周彬对阿猪说：“师傅，我不会手下留情的。”

阿猪点点头，神态轻松。“你决赛的对手，很有可能就是那位穿工作服的大叔。”

周彬有点奇怪，问道：“穿工作服的大叔？”

阿猪回答：“对啊，就是分赛区和我一起出线的那位大叔。他身手很不简单，而且有一群工友跟着来助威。”

周彬听着阿猪这样说，想起了老邱和老陈的嗓门声，于是抬起头四处张望。结果，他看到了在老邱等人簇拥下的父亲。父亲的工作服外挂着参赛的号牌，十分显眼。

周彬的脸色立刻白了，人也傻了——父亲分明看到了同样挂号牌的自己。

“那是我爸爸。”

“啊？”阿猪大吃一惊。“那大叔是你爸爸？你爸爸的游戏水平这

么厉害？”

“我根本不知道他会玩FIFA……”周彬看着父亲的脸色阴沉下来，无力地回答。

“我想起来了，昨天晚上胡先生说兴方有能人助阵，让我们等着瞧，原来这能人是你爸爸呀！”阿猪恍然大悟。

周彬大脑一片空白，只是机械地点了点头。

下午13:00，半决赛开始了。周彬的手哆嗦着，操纵巴西队和阿猪的法国队对阵，被阿猪进了一个球，他才如梦初醒。终场前5分钟，周彬将比分扳平，但怎么也没法反超。阿猪看着周彬的神态，心里暗自着急。他卖了个破绽，法国队马克莱莱在后场回传图拉姆，球的力量不大，周彬立刻抓住了这个机会，操纵罗纳尔多断球突入禁区，挑射得手，终于在终场前十几秒胜出。阿猪装作后悔不堪的样子离开了比赛位置，可周彬似乎还没回过神来，坐在位上愣愣出神。

另外半区，老邱他们爆发出欢呼声，父亲战胜对手打进了决赛。

决赛将在14时开始，双方有半个小时的休息时间。阿猪把周彬拉到一边，皱着眉头，劈头就问：“彬哥，你傻了？刚才要不是我弄了个花活儿让你进球，你怎么进决赛拿冠军？对手是你爸爸怎么了？你怕了？”

周彬说不出话，只是点头。

“对呀，不要怕，待会打出真实水平来。”父亲不知什么时候出现在两人身边，和颜悦色地说。

阿猪还不觉得有什么，但这话把周彬吓出了一身冷汗。父亲往常对自己或者弟弟生气的时候，越是火大，开头越是和颜悦色的，两兄弟最怕父亲来这手了。

周彬低头看着地，没有回嘴，也不敢看自己的父亲。

老邱和老陈这时也看到了周彬，一伙人有说有笑，走到周彬和阿猪面前。老邱看到了周彬胸前挂的选手证，眼睛一亮：“周彬，怎么你今天也参加比赛？”

周彬只是点点头，已经惊慌得连话都说不出来了。父亲暴怒的时候，动手打人可是不分场合的。

老邱拍着父亲的肩膀，一脸促狭的笑容：“行啊老周，果然是老子英雄儿好汉，今儿爷俩都进了决赛，可真不是盖的。敢情你在我家里，和我过招都是让着我了！”

老陈也说：“老周，你们父子现在进了决赛，那冠军奖金，可就飞不走了。你安心吧。”

周彬听到老陈的话，猛然一凛。冠军奖金！父亲受胡先生雇佣，肯定是拿不到冠军奖金的。给自己开的价码是5000元，给父亲也是这个数吗？如果是，弟弟的第一年学费就有着落了，但是以后怎么办？周彬下意识地抬头看看父亲。父亲也正看着自己，从脸上的表情很难揣测他心里在想什么。有一点是不言自明的：周彬为了参赛，辞了工作，父亲知道后一定会暴跳如雷。

“请决赛双方到专用比赛间准备，决赛5分钟以后开始！”比赛的裁判长用麦克风宣布信息。

父亲轻轻哼了一声，转身走开；周彬却全身一震，如遭雷击。

断翅——后

老邱和老陈等人在比赛间外大呼小叫，完全不顾围观的人投来惊讶的目光。他们旁边，阿猪焦急地看着比赛间里的周彬，又不时看看大屏幕上的比赛所剩时间，满是肌肉的脸上堆积着细细密密的汗珠。

“拿到那20 000元，弟弟的学费就不成问题了！”周彬不住地提醒自己。他努力镇定心神，看了看游戏里的比赛时间，离终场还有10分钟，但是在实际比赛时间里，不到3分钟！

阿猪大喊：“彬哥，加油！加油！”

大屏幕上，两支球队精妙的控球技术让观众叹为观止。一个球的差距，始终没有办法扳平。周彬几乎尝试了所有可以尝试的方法，就是抢不到球。父亲操纵的法国队阵形很怪，齐达内拉回到中圈，和将米库、皮雷替换下场的维埃拉、马克莱莱构成了一个铁三角；亨利和西塞回收得很大，不像正常阵形中那样贴着巴西的中后卫。如此一来法国队中场人数大占优势，二过一、二过二的配合犹如行云流水，连续捣了十多脚球，竟没被巴西队抢走。眼看着法国队的进攻集团慢慢向前，通过了30米区域，来到大禁区前沿；亨利和西塞突然两边一分，扯开了巴西的中后卫！

阿猪脸色一下子变得惨白：“不好！彬哥，你爸爸要射门了！主动封挡！快主动封挡！”

齐达内带了两步，来到大禁区弧顶，并不做调整，抬脚远射！巴西队门将迪达将球打向中场！

“啊！”场外观众都是一声大叫——这一地带的“黄金射门”100%是必进球，居然被迪达不可思议地扑出来了！

老周在比赛间里眉头皱了皱，而周彬却信心大增。

埃德米尔森在中场胸部将球卸下，转身将球分到左边路。罗纳尔迪尼奥得球后和泽罗伯托做了一个二过一配合，晃过维埃拉，向中路疾冲！

老邱抓着老陈的胳膊，紧张地大叫：“中路！中路！维埃拉失位了！”

阿猪也在大声嚷嚷：“再近点，再近点！”

维埃拉在拼命回追，而图拉姆已经冲了上来。罗纳尔迪尼奥连续地晃动，在离门30米处突然起脚射门！法国门将巴特兹飞身将球扑出，罗纳尔多及时跟进，一脚补射，球进了！

在观众雷鸣般的掌声中，阿猪长长松了一口气。

老周坐在比赛间里，脸色越发阴沉。他看了看对面的周彬，微微摇了摇头。周彬正全神贯注地等待被进球一方中场发球，没有注意到父亲的神态。

比分2：2！此时离终场不到2分钟了。

“老周！加油！战场无私情，你可不能输！”老邱等人在场外急了，不住呐喊。

法国队开球，亨利拿到皮球后沿左路边线

推进，被上前的巴西队右后卫卡福冲撞，但他还是控住了球。此时离比赛结束不到1分半钟。

周彬控制着巴西队疯狗一般地扑抢着，但是齐达内、马克莱莱、维埃拉、亨利、西塞等人的控球无懈可击。

人丛中爆发出阵阵掌声，间或夹杂着呐喊和口哨，所有人都在看着这一次志在必得的进攻能够有一个好的结果。

阿猪已经陷入绝望——他终于见到了除自己班主任覃鸣外最强的控球高手。临近比赛，老周依然沉稳有加，仿佛胜券在握。毕竟这是要分出胜负的比赛，法国队只要组织得好，一次射门就已经足够——禁区弧顶一带的"黄金射门"周彬侥幸挡出一次，未必挡得住第二次。

比赛间内，父亲的眼中掠过一丝异样的感情，双手微微停顿了一下。

齐达内接到西塞的回传，正要把球传给马克莱莱，但后者还没有跑到位，埃德米尔森和埃默森已经扑向齐达内。齐达内立刻做了一个原地"马赛回旋"，要摆脱双人阻截，但动作似乎慢了半拍。就在这瞬间，两个巴西人一夹击，把球断了下来。埃默森随即直传，法国的中后卫急忙前压，但心领神会的罗纳尔多挨着图拉姆，没有移动，而罗纳尔迪尼奥高速插上，反越位成功，带球直扑禁区！

观众大哗——在比赛采用的FIFA足球版本中，齐达内的"马赛回旋"是不会失误的，但现在居然被断球了！

"单刀！拿下！"阿猪声嘶力竭地喊叫。

罗纳尔迪尼奥闪电般晃倒巴特兹，推射空门得手！

3：2！巴西获胜！

不少观众目瞪口呆。他们不敢相信，法国整场比赛占尽优势，中场控制近乎完美，就是齐达内一次"马赛回旋"，致使兵败如山倒！

"可惜……那'马赛回旋'，怎么回事？明明不会被截下球的！"老邱兀自回不过神来。

老陈摇头："不是老周反应慢，就是故意让他儿子。"

老邱猛然转过头，看着老陈："不可能吧？"

周彬兴奋地来到赛场中央，在此起彼伏的欢呼和掌声中向大家伸开了双手。阿猪跑过来，一把抱住了周彬。

老周坐在位子上沉默良久，才走出比赛间，慢慢地来到儿子跟前。周彬看到父亲，立刻沉静下来。他知道自己其实是输了，父亲没有将球回传，而决定做出"马赛回旋"，根本不合常理，绝对是有意相让。至于为什么，只有父亲自己知道。

"听说你为了打这比赛，辞了工作？"父亲问。

儿子迟疑着，点了点头。

老周怒气勃发，扬起手，就要朝周彬脸上打去，但中途硬生生收住了。

在场的人看着这一幕，都呆住了。逃过一劫的周彬表情惊愕，双眼里充满恐惧。一旁的阿猪更吓得两腿一软，差点没跌坐到地上。

老邱和老陈同时走过来，拉住老周。"老周，冷静一点。有什么事，领完奖回家再说！"

胡先生和礼仪小姐惴惴不安地走上前来，手里拿着装着奖金的一大一小两个信封和两本证书。

胡先生看看老周，又看看周彬，尴尬地笑着圆场："我说，今天你们……你们父子联手，拿到了……啊，这个冠亚军，是值得开心的事情嘛。周先生，你和你儿子踢得一样好，真是虎父无犬子啊……"

"你说什么？你的意思是不是说，我和我这个孬种儿子一样，沉迷游戏，不思上进？为了打比赛，他把工作都辞了，玩物丧志！窝囊废！"父亲猛然转身，厉声喝道。

"周先生，您别误会，绝对没有，绝对没有……"胡先生急得汗水从脸上直冒出来。

阿猪哆嗦着，对老周结结巴巴地说："周伯伯，你，你不要怪彬哥……他是一心一意……想给弟弟挣，挣学费，还想给你买一副最贵的围棋……"

老周反问阿猪："你胡说什么？他要给我买翠珍？"

"是！绝对是！我没胡说。"阿猪大声回答的同时，用力点头。他的脸色，几乎和白纸一样了，两条腿抖得和筛糠没啥区别。

父亲呆了几秒钟，看着周彬。面色尽管仍然阴暗，却已经稍微平静了一些。"彬，你的心意，我领了。我不要翠珍，我不愿意你用工作来换。"

周彬看着父亲，不知道想说什么好，嘴角蠕动着，眼角却流下了泪水。

老邱和老陈笑着上来，一个扶着老周，一个拍着周彬的肩膀。

"好啦，消消气，别那么冲动，儿子也是一番孝心。反正现在赢了冠军，一副翠珍也没什么大不了的，工作还可以再找不是？周彬，赶紧到文化宫去，把翠珍领回来。记着，翠珍有珍藏证书的，可不许落了。"老邱一面宽慰老友，一面对周彬说。

周彬兴奋得直点头，从胡先生手里抢过信封，转身挤出了人群。

老周在工友们的簇拥下，和阿猪一起出了网吧。马路对面，周彬用嘴叼着大信封，双手抱着一个精美的红木盒子，走出了文化宫，一路小碎步向网吧赶来。汗水从额头涔涔而下，划湿了面颊。

"小心！"阿猪一声大叫。

马路上，一辆轿车正快速驶来。司机发现了横穿马路的周彬，惊骇之下连忙急刹车，轮胎在马路上剧烈摩擦，发出巨大而刺耳的声响。轿车伴随着巨大的惯性，将周彬撞出老远；红木盒子跌落在马路上，里面的翠珍丁丁当当地泼洒在路面，四处乱滚。

"周彬……"父亲的两眼发直，狂吼着跑到全身是血的儿子身旁，将他抱起。工友们大惊之下，纷纷围了过来。

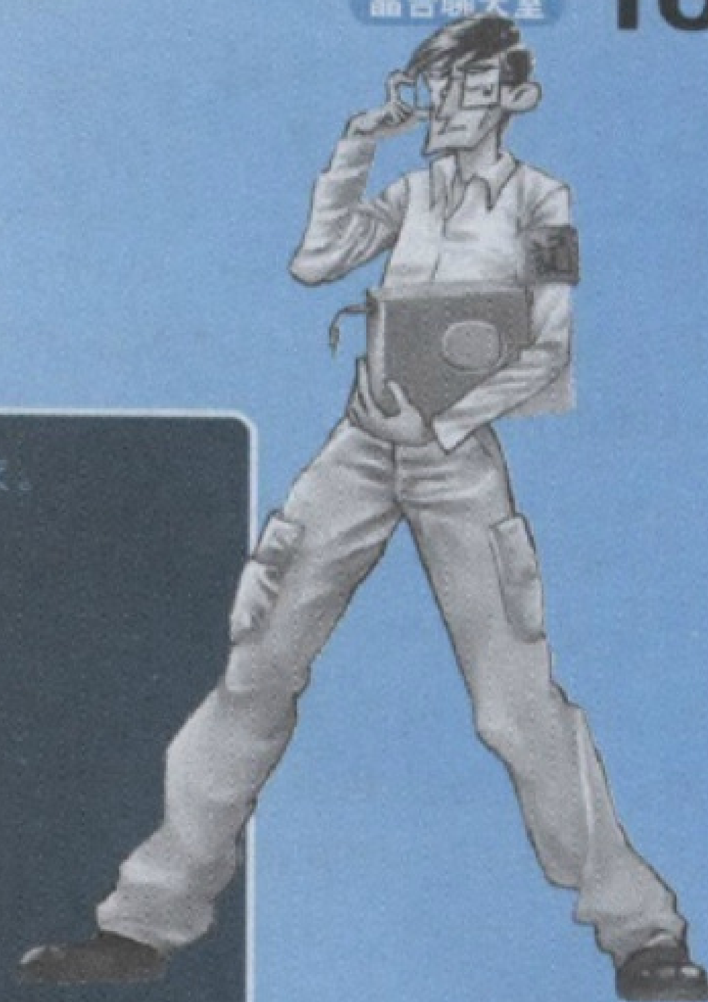
儿子虚弱地睁开双眼，看着父亲，指了指老邱手里的大信封，又指了指其他人手里一捧一捧的、被鲜血染红了的翠珍棋子。

"我知道！我知道！你是为了给弟弟挣学费，是为了给我买翠珍！"父亲悲痛不已，声嘶力竭地哭号着。

儿子带血的嘴角微微扭动，似乎在笑，但最终闭上了眼睛。

一颗颗晶莹圆润如泪珠的棋子上，凝聚着血珠。

软件花花衣



你必须承认，当今不少软件的升级就是给自己换了一件漂亮的外衣。
你是否想过，软件如同美女，描眉画目才显绝代风姿。
说说吧。
你是否愿意看到从货柜中拿出的是一件披着新皮的老家伙？
你是否钟爱软件中换肤的设计？
你是否愿意潜心研究那些第三方提供的皮肤软件？
……
说说吧。
反正平安觉得，美人要是能按照我的想象，伴依身旁，人造美女又何妨？
其实我自己对于人造美女可不感兴趣，只是哗众取宠，想多得到些大家的意见。咱们的读者还真捧场，好多后院的老朋友都在论坛中谈了自己的真知灼见。

■本刊记者 司马还有谁
漫画作者 @masicblack

读者 西门追雪：正如我喜欢清纯的美人一样，我喜欢那看起来干干净净、朴实无华的软件。

读者 新绿：我一般不怎么使用软件的默认外观，当然前提是它支持自由选择外观。就算不支持选择外观的，比如WinRAR和FlashGet等，我都会尽量找某某美化版……只是想让自己的一切看起来和别人的不太一样而已……

读者 流星雨32：我不喜欢刻意更换软件的外观。当然了，漂亮一些的界面是很好的，否则做UI的都得饿死了。我有个同学在Intel做UI，他们做的那套数字家庭系统的UI就挺漂亮。其实最主要的还是看哪个软件的UI适合于快速找到你想要的按钮、菜单之类的，越方便越好。UI这东西是非常讲究科学的，不科学的再好看也没用。

读者 青岛海里的硬：我一点也不喜欢那些花哨的软件界面。

1.占内存。虽然我有1G内存，但我还是不喜欢被没用的东西占用。

2.看着乱。有时候找个功能键费半天劲，如果软件都像苹果机设计的那样就好了。

3.如果用插件的话可能会带些乱七八糟的广告，很烦人。

4.性格问题。崇尚简练、快捷、高效率。

读者 笨熊：有些时候，繁杂的外表只能加重别人对这款软件的厌恶感。试问有几个人能够忍受因为读取华丽的外表而等待数分钟呢？再就是拿QQ来说，它的皮肤功能虽然有不少人喜欢，不过对于喜欢简洁的我来说就毫无用处了。

读者 碧绿色的兔子：举几个例子：2.0的Maxthon看起来挺漂亮的，不过装好用过后马上就卸载了，因为太不习惯了。QQ最早的版本很破旧、很难看，现在还会有人因为怀念或者别的什么原因选择那个面板么？反正我不会。还有就是XP，配置允许，你会选择经典模式么？好土……

实用至上，锦上添花最好。

读者 真二：简单≠易用，但复杂花哨一定不好用！就和爱人一样，外表的是肤浅的。也许第一印象很重要，但这不是最本质最重要的东西，最后能够吸引住人的还是功能和技术创新。就和PC游戏一样，美丽逼真的画面可能暂时吸引住一部分眼球和客户，但这不是游戏的本质，不是核心！

外观皮肤，够用就好，过于华丽反而给人一种华而不实的感觉。我对于皮肤曾经有过兴趣，但现在我不会再去关心一个软件的操作界面有多华丽（华丽的界面需要硬件的支持。我们是来做事情的，不是来看艺术品的）、一款游戏有多么美丽逼真的画面（我们仅仅是娱乐。游戏不是电影，我们没有那么多的精力在手忙脚乱地操作电脑战斗时有时间去观察敌人的手臂汗毛是多么的逼真）。

软件的花花衣服……够用、不要太落后就好。华丽就不需要了，“能力”比“衣服”更重要。

读者 lcommander：从程序员或者其他相关开发人员的角度来讲，开发软件的各种皮肤是给别人看的，是为了增加与对手竞争的砝码从而为自己拉拢更多用户的。当然，他们本身是很少使用这些花花绿绿的皮肤的，大部分人都在使用默认的界面。高效、简洁就是这个道理。

读者 如此沉默：当一款软件靠外衣吸引来客户后他们获得了什么？是短暂的利益。当人们在功能上没得到满足的时候，当然就会寻找功能性强的替代品。这部分客户是最不稳定但却是最大的消费群体，他们会毫不犹豫地抛弃你。我觉得要想使软件得到改进或升级，为了长远打算还是踏踏实实做技术的好。只有当功能大致对等的两个软件并存时，我才会选择稍微好看点的。就好比《瑞星杀毒》和《金山毒霸》同时摆在面前时，我会选择那个封面带狮子的。这是最外观的，尔后我们才会看到操作界面。任何一个软件，如果它确实功能强大，或者使用效率很高，人们都会花时间来学习使用它。五笔麻烦么？五笔界面好看么？Windows界面好看么？为什么XP我一直用传统界面……因为我对新生的事物始终不确定，不相信。我试着在操作界面上寻找旧版的使用习惯和对它依赖的感觉。

在我看来，最值得信赖的是功能、口碑，最后才是操作界面。

读者 翩然一剑：外观漂亮，软件有花花衣服，总是好事情。

从审美情趣上讲，我特别赞成美观。记得第一次用Office2003 Sp2，我第一印象是外观变得更好看了（其实变动很小）。

不过么，我对于仅更换外观、不更换内核的做法深恶痛绝。这不是变着法子欺骗消费者么？

读者 polly015：好内涵＋好外观＝锦上添花＝近乎完美；

内容不好又非要加上花哨的外衣＝画蛇添足＝没意义。

当然，外在跟内在一样美的时候又不占用太多的资源，那就更完美了。

读者 刺刀见红：还是比较喜欢可以自己DIY的软件外观。我寝室的几台电脑从系统到各种软件外观，我们能换的都换了。外寝室的人来我们这儿动电脑，一般都是抓狂而走。

读者 风过伤痕：一般来说，加一件“外衣”就会增加一些内容。对于增加新内容的我们绝对支持，但是原封不动只是换了个外壳的，我想没多少人会喜欢吧。

读者 PxDra：虽然极度鄙视这种新瓶装老酒的行为，但是外观更新总比不更新好吧？起码看起来赏心悦目一些。

读者 虫虫兽：其实软件才是女人，外观不过是女人脸上的彩妆。或浓或淡，只是个人喜好问题。对于女人来说，内涵远比外表来得重要。软件也是一样，功能决定一切；“衣服”，不过是一块遮羞布而已！

读者 仗剑游侠：一个女孩，最先吸引你的，那绝对是外貌。虽然有些女孩的RP那么不尽如人意。

一款软件，最先吸引你的，那绝对是功能！虽然有些软件的外观如何新潮无比。

秀外慧中，相信是绝大多数人的选择。

读者 似天空般湛蓝：

可能因为是女生吧，对这些比较感兴趣。

我心情好的时候，喜欢用粉红色的皮肤；

心情不好的时候，喜欢用深色的皮肤；

不同心情的时候，换不同皮肤也是蛮好的啊！



司马还有谁的总结陈词：有几个核心问题。首先，大家都肯定了那些换汤不换药的做法无异于自掘坟墓。其次，喜欢朴实、追求品质的朋友比只爱漂亮的多很多。当然，平安也发现那些所谓的爱漂亮的读者，其实更多追求的是个性。很明显，赞同穿花衣的读者的网名我大都看不懂，而追求软件朴实的读者的名字更通俗易懂……

我对软件的兴趣减弱了

我对软件的兴趣减弱了

■本刊记者 司马平安



忘了为什么在学生时代总是喜欢装上一个又一个稀奇古怪的软件，然后删除，再装上新的……你知道，结果一定是没多久系统便崩溃了。

我只能重装系统。当然也试过在安全模式中搞些“花样”，但总觉得还不如重装来得干脆。

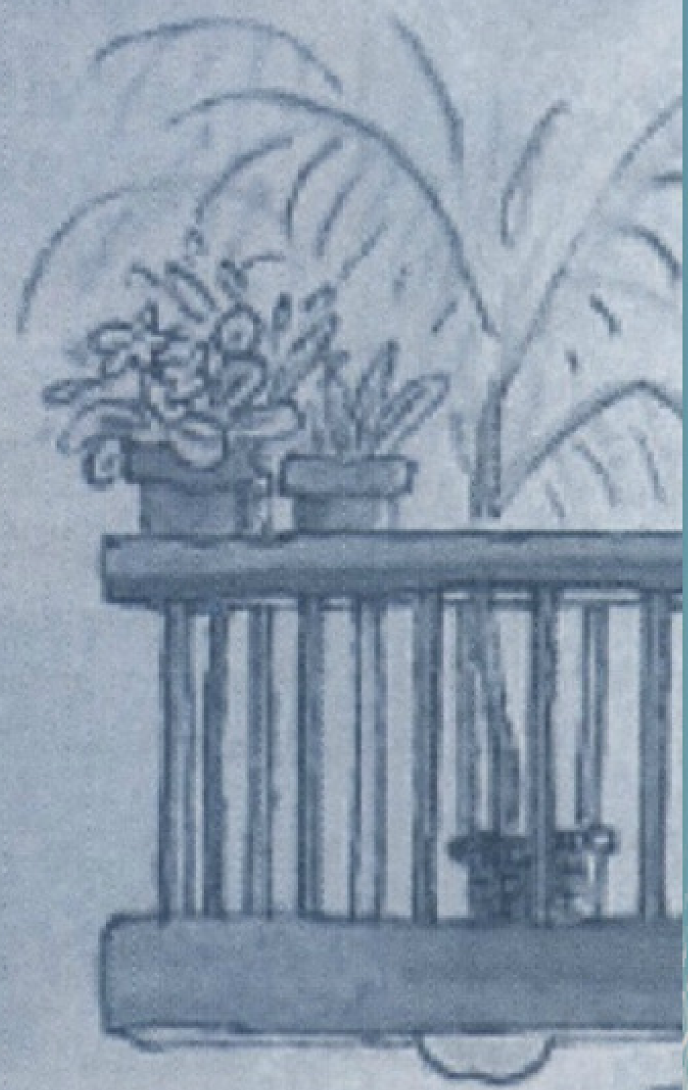
每次尝试不同的软件，碰到好的便会留下来，心里想着下一次重装的时候，可以免去不少从网上寻找的麻烦。可每次重装之后，又总是忘了它们的存在，直到我的“工具”文件夹格外臃肿时，才会想起该把老的全部删除。删的时候，甚至都没打开文件夹看一下其中有没有值得留下的经典。

真是残忍，只有一些偶然散落在“我的软件”或者“Down”“Newdown”等文件夹之外的或可幸存下来。

有个叫做STP的MP3播放软件是其中最幸运的一个。它能生存下来的原因很多：一是在工作的分区，二是其界面精简到只是屏幕右下脚的一个图标，三是因为它是一个绿色软件，四是轻轻的“体重”，让我从不以为删掉它可以为我腾出空间。

还有一个是“汉语词典”，也是绿色的，不过体积可不小。我常常要用到它，因为我不认识的字实在太多了。

言归正传。现在的我可不喜欢那种随性、懒散的尝试方式了，由此我也觉得我对软件的兴趣减弱了。翻过此页，当你浏览过本期的榜单之后，我可以告诉你除了Windows Media Player和Media Player Classic还在我的电脑里外，其他的我都已经放弃了。而仅存的这两个“难兄难弟”，我也并不是心甘情愿地留下它们的。前面那个明显是微软强加给我的，而后面那个是因为杂志社里有个姓8的神经小编，总可以给我们提供不得不看的电影。



现在的我，写字就用记事本，聊天就用MSN，翻译就用Google上的功能，输入就用微软拼音。就这样，由于我的下载量减少了一多半，也省得安装WinRAR和《网际快车》了。

真是愈发枯燥的“软件生活”。我不装它们，谁让它们总是不断更新，可变化并不是革新性的，而且在安装的时候你还必须选择手动方式才可避免同时装上一些讨厌的插件，以及藏在软件边边角角令人厌恶的广告。有时候升级看起来更像是一种惯性，可我并不想坐在那辆刹不住闸的“列车”上。最恶劣的是，这么多年来，个别软件还不改正安装再删除后，喜欢在你的硬盘里藏些垃圾的臭毛病，让我很厌烦。

也许你会说《Windows优化大师》和《超级兔子魔法设置》不是可以帮你删除垃圾么？可我本人却对这两个软件不太感冒。所谓优化系统有的时候也让我感觉像是割掉了扁桃体，你不知道在使用这些软件时究竟丢掉了多少他们觉得没用而我却认为是有用的东西。

不过，我并不妨碍大家的喜好。你们令《Windows优化大师》排在首位，在我看来这是对孜孜不倦的鲁锦最好的回馈。

在我心里的榜单中，Google Earth应该排在首位。我第一次从太空看到恩济大厦旁边的公共厕所，感觉很震撼。从一个供人欣赏，到被广泛应用的软件中，我看到了未来。我觉得在Google Earth上查找行车路线，或者在世界杯期间，央视在转播过程中，让数亿球迷看到了它的某项能力。这些都还没有发挥出其功力的1%。它的发明在我看来就像是镜子的发明。当人类可以清晰地看到自己时，世界被改变了；而当我们可以面对整个地球时，世界又一次发生了改变。其贡献不在于今天有多少人在使用它，而在于它建立了软件技术更新的又一个平台。没准哪天，你就可以坐在饭桌前，和非洲的大象聊天。

已经很久了，像Google Earth这样让我愿意尝试的创新软件很少出现。所以我们总是不能破旧立新，总是要看着那些相熟的软件在我们的排行榜上沉沉浮浮，谁也不愿离开。

在写这篇榜评前，我得到了一个朋友的点醒。她对我说：“你可以从养宠物的角度来写么。”她还说：“软件也是宠物类嘛，也有失宠和得宠的啊！”所以我觉得没有宠爱，只有应用，或者不是我一个人兴趣的衰减。P

TOP TEN 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.82Build5.913	1	1488	○	鲁锦
BitComet	0.70	2	1450	↑	RnySmile
金山毒霸	2006	3	1433	↓	金山公司
木马克星（iparmor）	v5.50	4	1224	↑	罗建斌
金山词霸	2006	5	1205	↓	金山公司
金山快译	2006	6	1194	↓	金山公司
瑞星杀毒软件	2006	7	1185	↓	北京瑞星公司
紫光拼音输入法	4.0测试版	8	1174	↓	清华紫光软件股份有限公司
超级兔子魔法设置	7.25	9	1143	↓	蔡旋
WinRAR	3.51	10	1131	↓	Eugene Roshal
网际快车	1.71	11	1074	↓	JetCar软件工作室
Real Player	10.5中文版	12	1065	↓	RealNetworks
天网防火墙	2.7.7	13	1042	↓	众达天网技术有限公司
金山游侠	V	14	952	↓	金山公司
虚拟光驱	7.12	15	841	○	东石软件公司
Windows Media Player	10.0.3802	16	743	○	Microsoft
Media Player Classic	6.4.8.6	17	717	○	Guliverkli
Maxthon	1.51	18	685	○	MySoft Technology
新浪UC	2005 II 正式版	19	643	○	新浪UC
变速齿轮	0.443	20	417	○	王荣

本榜所列软件版本号截止2006年7月16日。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	8.0
Winamp	5.5.12
腾讯QQ	2006
WinZip	10.0
豪杰超级解霸	3000

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡，网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/，手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	BitComet 0.70	2 781 704
2	Thunder（迅雷）5.2.0.207正式版	2 585 660
3	千千静听4.6.8	2 502 820
4	KuGoo（酷狗） 3.222	2 291 440
5	DirectX Redist多国语言版9.0c June 2006	2 261 056
6	BitSpirit（比特精灵）简体中文3.2.0.080稳定版	2 210 920
7	PPStream P2P流媒体播放器1.0.4.532	2 177 840
8	Internet Explorer 6.0简体中文完全版Build 2800	2 161 192
9	DirectX 多语言完整包9.0c	1 858 620
10	PPLive	1 841 248

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN